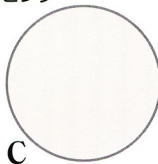
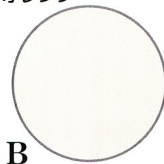
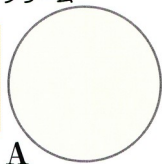
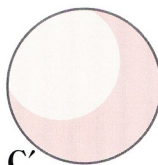
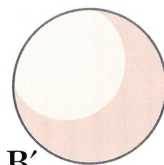
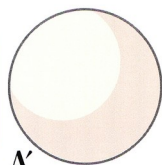
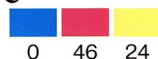
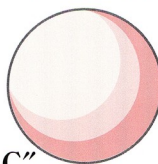
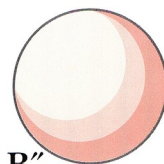
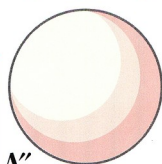
萌え
キャラクターの
描き方
しぐさ・
感情表現
編
カネダ工房／角丸つぶら
著

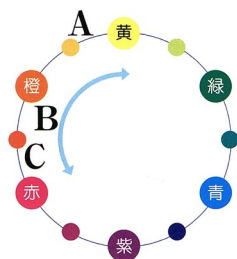
萌えキャラクターの描き方
しぐさ・感情表現編

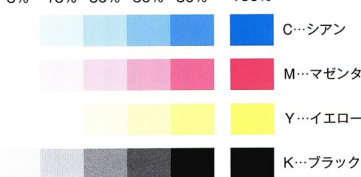
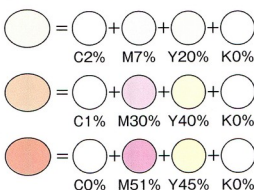
カネダ工房・角丸つぶら／著

肌の基本色は３通り

	クリーム	オレンジ	ピンク
ベース色	A 1　3　20	B 0　9　14	C 0　9　11
カゲその1	A′ 0　20　20	B′ 0　25　21	C′ 0　23　15
カゲその2	A″ 0　37　24	B″ 0　45　33	C″ 0　46　24

萌え系の女の子の肌色としてよく使われる色は、クリーム色、オレンジ色、ピンク色の３パターンになります。
基本的にベースの色は薄く明るめで、そこにカゲを塗ることによって肌らしさを強調していきます。
カゲの色は単純にベースの色を濃くするのではなく、オレンジ色～ピンク色系を濃くして重ねていきます。
それぞれの色にカゲその１とその２の色の一例としてＲＧＢカラーの番号を添えていますので、肌を塗るときの参考にしてみてください。

[色相環上の肌色分布]

A　B　C
黄　緑　青　紫　赤　橙

◆ ３つの肌色は印刷の基本カラーからつくり出そう

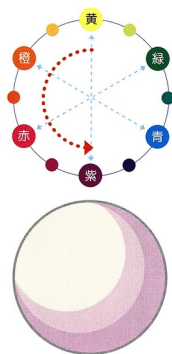
印刷に用いられる基本色はCMYKの４色です。印刷できるすべての色は、この４色の組み合わせでできています。

明るい色はＣＭＹＫも明るいものを主体にします。中間色と暗い色は明るい色に対して、10%以上暗い色が混ざっているように心がけると、コントラストのある明・中・暗を用いることができます。

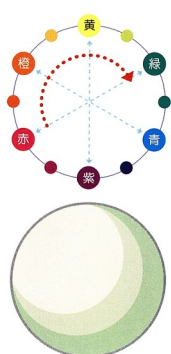
◆ 同系色による肌色（光面とカゲ面）実践

ベースはクリーム色ですが、カゲ色はその１をオレンジ系、その２をピンク系にして、クリーム色になじませるように使います。それによって自然なカゲがつくれます。

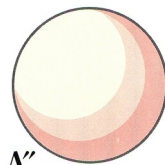
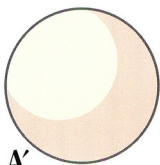
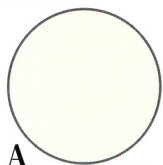
オーソドックスな肌色なので、どんなタイプの女の子にも似合います。カゲその２は少しピンクを加えると可愛らしさがアップします。

ベースの色はオレンジ色とほとんど変わりませんが、カゲ色がピンクになっています。
他の２つよりもより女の子らしく仕上がります。

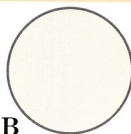
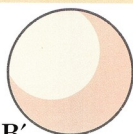
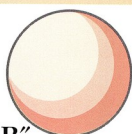
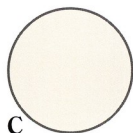
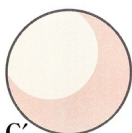
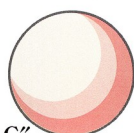
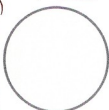
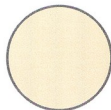
◆ 黄の補色（紫）をカゲ色にする

黄色の補色である紫でカゲ色を作成。全体的に暗い雰囲気になるので、そういう効果を狙いたいときは使ってみましょう。ただし、あまり濃く塗りすぎないように。

◆ 赤の補色（緑）をカゲ色にする

赤色の補色である緑でカゲ色を作成。自然な薄さにすれば、おもしろい効果が狙えます。萌えイラストでは不健康そうになるのであまり見ません。

ＡＢＣのベースカラーによる作例

クリーム

下地を塗って、ふんわりとカゲ色をつけていきます。女の子の肌は滑らかなので、カゲも柔らかく塗りましょう。額、首、脇などはカゲが濃く出るので、ピンク系のカゲ色で少し強めに塗ります。

◆ 光とカゲだけでなく、メイクアップも必要

オレンジ
B
B′
B″
ピンク
C
C′
C″

色白肌、小麦色肌もアリ

３色の肌色を全部ミックスして、さらに白に近づけた色が地の色になります。地の色だけでは肌っぽさが出ないので、カゲをしっかり塗って立体感をつけましょう。さらに、カゲ色を少し濃くすると、地の色が一層白く見えます。

小麦色の肌はオレンジ色を少し濃くした色になります。あまり暗くしすぎると可愛らしさが出にくいので、地の色はあくまで控えめに。カゲ色には少しピンクを混ぜると萌えっぽくなります。

◆ 実践例

キャラクターの対比にも使えます。

【例】
おとなしめ、おしとやか、お嬢様系。体を動かすのは苦手、趣味は読書など。

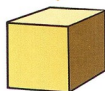
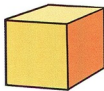
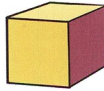
【例】
元気で活発。スポーツ万能、アウトドア大好き、勉強は苦手など。

◆ 絵の雰囲気づくりに使ってみよう

光が当たって白くなっている肌は、その名の通り真っ白に見える肌ですので、そうでない肌と比較して肌の周りのものを描いて引き立たせることがより重要になります。
それは背景とのコントラストであったり、線（画）であったり、それがつくるシルエットだったりします。
例えば、背景が白っぽい場合、肌が背景に溶け込んでしまわないように、境界となる線を強く描かなくてはいけません。
逆に背景が暗い色の場合は、線を描かなくても十分背景とのコントラストがありますので、肌と背景の境界はくっきり浮かび上がります。
そのバランスを取りつつ、白い肌を引き立たせてください。

小麦色の肌には、真っ白いワンピースが似合うと思いました。
対比で小麦色がきれいに見えます。
また髪の毛の色ですが、麦わら帽子も着色した上で、背景の青が映えて、ヒマワリが引き立つよう、キャラに統一感を出したかったので、茶色にしました。
小麦色の肌を塗るときは、茶色という意識から少しだけピンクを足した色にすると、肌として自然な色になります。

髪のカゲ色パターン

金髪を塗る場合、明るい部分は明るい黄色であることが多いと思うのですが、その陰影の色はどんな色でしょうか。
単に明度を下げて暗い黄色にすると、錯覚でカゲが緑っぽく見えてしまう上に、重い雰囲気になって萌え絵には合わないケースがあります。
そこで、明度を下げるのではなく、明るいオレンジやピンクをカゲの色として使う場合が多々あります。
また、黄色の補色である紫を使っても調和の取れたカゲ色をつくることができます。

はじめに

―― さらなる「萌え」の高みを目指して ――

「萌えキャラクターの描き方」は、これまで「顔・からだ編」「コスチューム編」と、萌えイラストを描くための基本について紹介しました。しかし、一枚の萌えイラストを描くときにぶち当たるのが、「しぐさ」と「感情表現」の壁です。

無表情で棒立ちのキャラクターと、画面いっぱいに動きのあるジャンプポーズにこちらまでほほ笑んでしまうようなとびきりのスマイルで描くキャラクターでは、どちらがより魅力的なイラストになるかは一目瞭然でしょう。

そこでこの本では、キャラクターをより人間らしく動かすための「表現の仕方」について学んでいきたいと思います。

第１章では、「上半身と感情表現の描き方」ということで、上半身のイラストをメインに解説していき、なかでも手の描き方を重点的に学びます。手は描くのが苦手な方も多いと思います。例えば顔のアップのイラストでは、表現できるところは顔の表情しかありませんが、顔に手をつけ加えるだけで、動きのあるイラストをつくることができます。手は上半身のイラストを描くときに一番表現を加えやすい部位なので、手を上手に描けることが表現を広げるための最初の一歩というわけです。

第２章では、「全身と感情表現の描き方」ということで、手だけでなく全身を動かしていきます。より萌えらしさを主張できるＳ字ラインに加え、さらなる萌えラインも紹介します。また、いろいろな感情のときの足の動きや萌えならではのキメポーズのなかでも、よりメジャーな５つのポーズを取り上げて、描き方のポイントを解説しています。

そして恒例の「オリジナルキャラクターを作ろう」の第３章では、いろいろなジャンルの女の子のしぐさ・感情表現の違いに触れ、最後に「カラーメイキング」「カラーイラスト作例集」では、「あなたの好きな萌えポーズは」ということをテーマに、いろいろなポーズをカラーで紹介します。絵師のこだわりや萌えを感じてください。

読んで学ぶだけでなく、見るだけでも楽しめる一冊になっていると思いますので、いろいろな観点から、この本を役立てていただければ幸いです。

萌えキャラクターの描き方　しぐさ・感情表現編

目次

第1章
上半身の描き方と感情表現

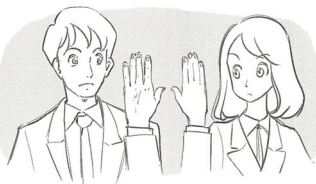
まずは上半身だけでできるしぐさやポーズ、感情の表し方を見ていきましょう。大事なことは、その表現の基礎となる顔や手や腕の描き方です。手や腕を描くのが苦手な人はここでしっかりと練習しましょう。「顔・からだ編」とは違う観点から解説していますので、すでに描ける自信のある方も復習してみてください。

萌え手の描き方

せっかくかわいい女の子が描けても、手がヘタだと魅力も半減！
手の表情は顔ほどにモノを言います。
かわいいポーズに手の表情は重要なアイテムです！
この章では、手の描き方から手を生かした上半身の感情表現の方法を紹介していきます。

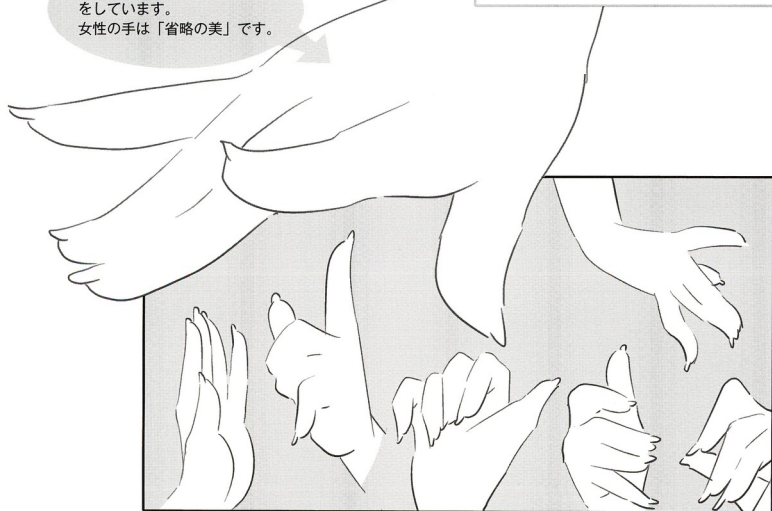
女性（女の子）らしい手とは？

男女の手の比較

男性の手は関節が目立ち、血管が浮いてゴツゴツした印象です。

女性の手は関節も目立たず、血管は透ける程度にほっそりとした印象です。

それではそのまま女性の手をデッサンすれば、女性の手に見えるはず？

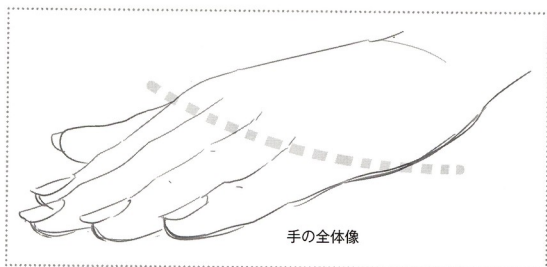
しかし実際は、男性の手との比較によって女性らしさは際立つのです。

ならば女性らしい手に見せるために、デフォルメをしなければなりません。その方法のひとつが「萌え手」です！

白く見せるために、情報の省略をしています。
女性の手は「省略の美」です。

萌え手の特徴は指にある

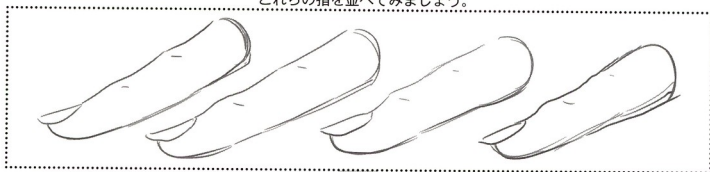
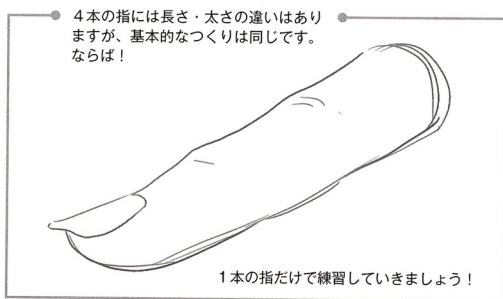
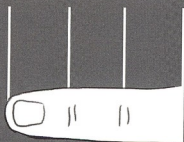
ここでは、手を分割しながら練習していく方法を紹介します。

４本の指と、親指を含めた手の本体とを分けて考えます。

人差し指・中指・薬指・小指は同じ描き方

分割した４本の指（人差し指・中指・薬指・小指）ですが…

これらの指を並べてみましょう。

どれがどの指か判別できますか？

４本の指には長さ・太さの違いはありますが、基本的なつくりは同じです。
ならば！

1本の指を動かして描いてみる

実際の手の指　　**萌え手の指**

指をのばす

節くれ立っている

スジが入る

節くれ立っていない

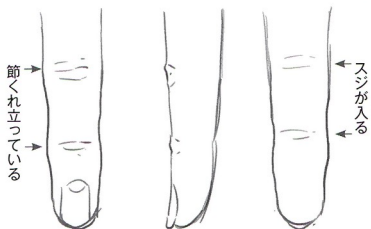
スジがない

Point わずかに反らす。

曲げていく

内側に折り目ジワ

シワなし

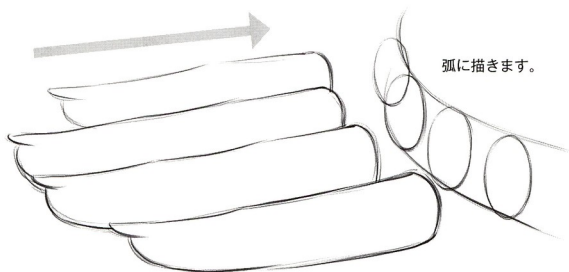
極力シンプル！

Point シワはほとんど描かない。

曲げた状態

すき間がなくなります。

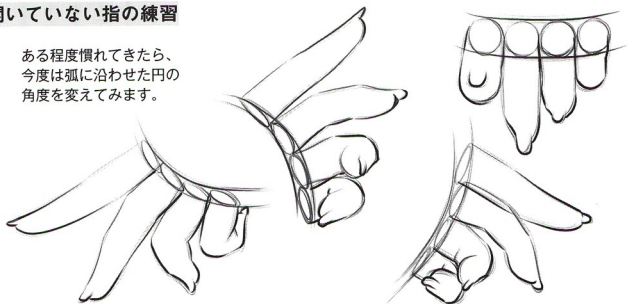
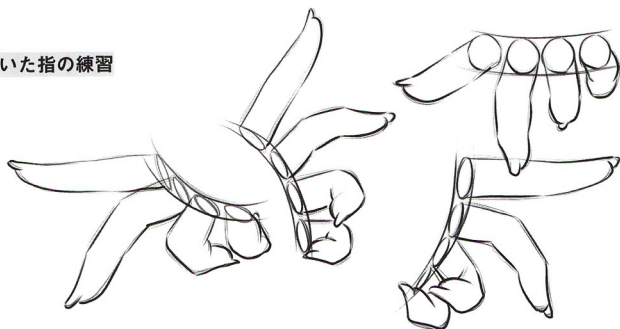
Point シワが重なる部分のみを描き残す。

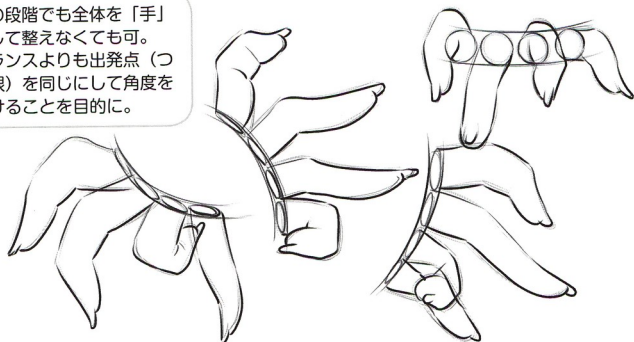
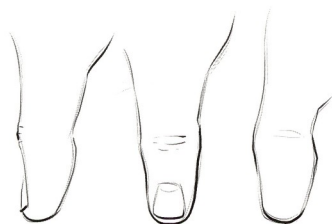
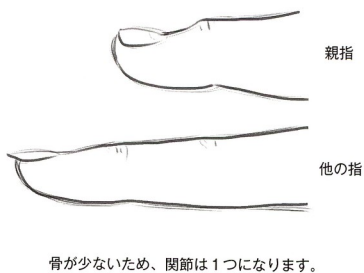
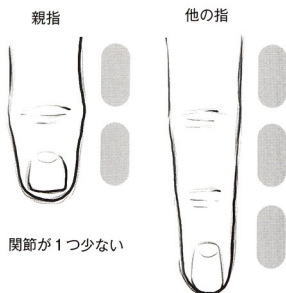
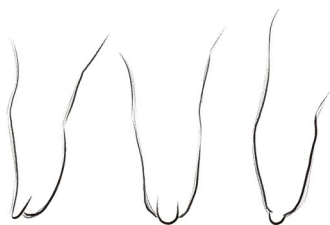
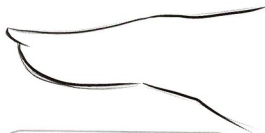
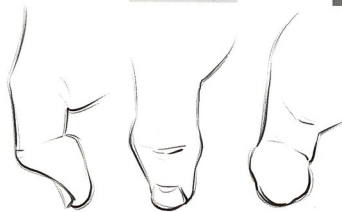
Point 下描きでは実際通りに描いて、清書のときは省略して描かない。

４本の指を動かして描いてみる

孤を描いた土台に下の４つの指をくっつけます。

いろいろな角度から４本の指を描いてみる

開いていない指の練習

ある程度慣れてきたら、
今度は弧に沿わせた円の
角度を変えてみます。

開いた指の練習

Point この段階でも全体を「手」として整えなくても可。バランスよりも出発点（つけ根）を同じにして角度をつけることを目的に。

親指を描いてみる

親指
他の指
親指
他の指
関節が１つ少ない
骨が少ないため、関節は１つになります。
実際の手の指
萌え手の指
Point 第１関節を実際の指より
長く描くとキレイ。

親指と手の甲・平を描いてみる

比較

実際の手の比率は、厳密には
さまざまです。

ここではわかりやすく簡略化
した比率でOK！

1

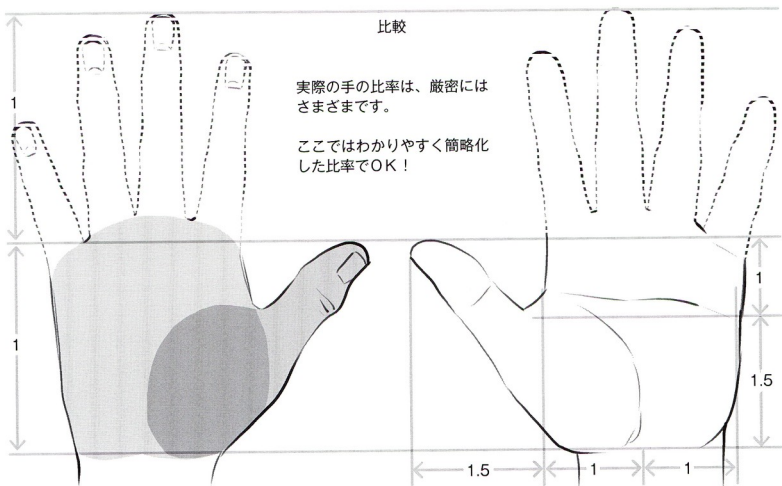
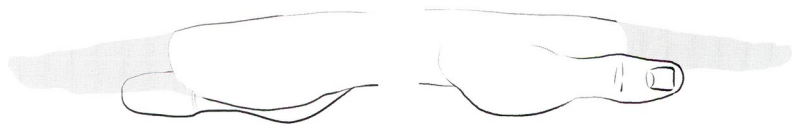
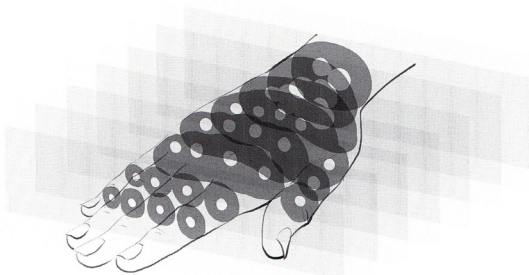
1

1

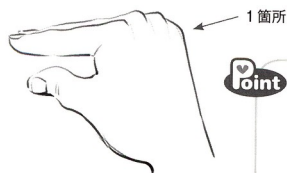
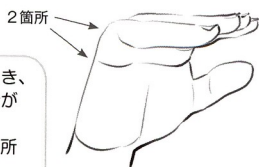
1.5

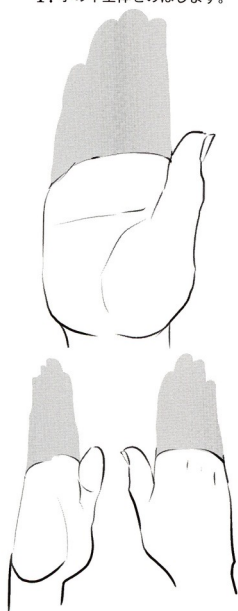
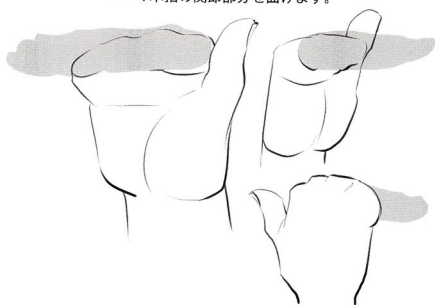
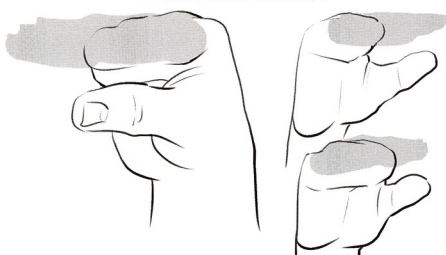
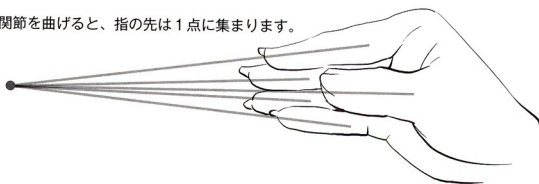
1.5

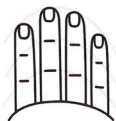
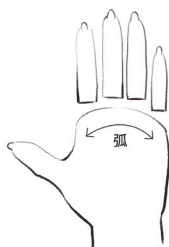
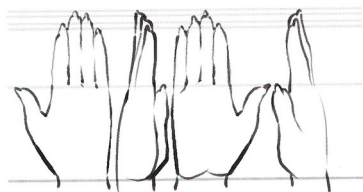
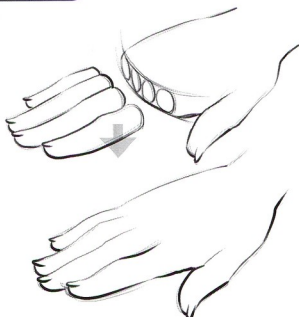
1

1

それぞれの厚みと骨の太さはこのような感じです。

親指のつけ根が見えます。

親指の爪は横向きです。

手の３つのアクション

手の平の基本的な動きは３パターンのみです。
パーもグーもチョキもその他さまざまな手のカタチはすべてこの応用（手指の動き）になります。

1. 手の平全体をのばします。

2. ４本指の関節部分を曲げます。

3. 親指の指関節を曲げます。

４本指の関節を曲げると、指の先は１点に集まります。

指を手の本体とくっつけて描いてみる

弧

指の長さを実際の寸法に合わせます。

指の長さはどの角度から描いても忠実に一致します。

Point

省略するコツは実際の指の節にある。すき間のできる部分を残す（線を入れる）。

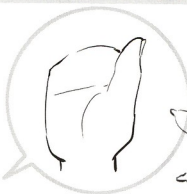
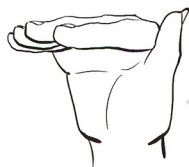
広げた手

骨格の延長上に指が配置

手首から、指の骨が放射状にのびているため、指の広がりも放射状に配置します。

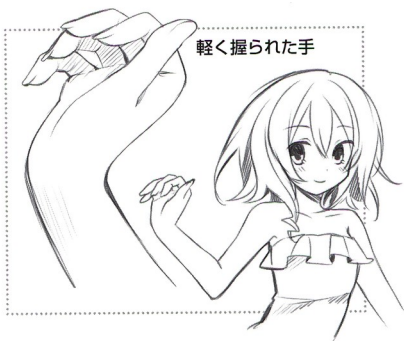
実際の指の限界を超えて広げる。

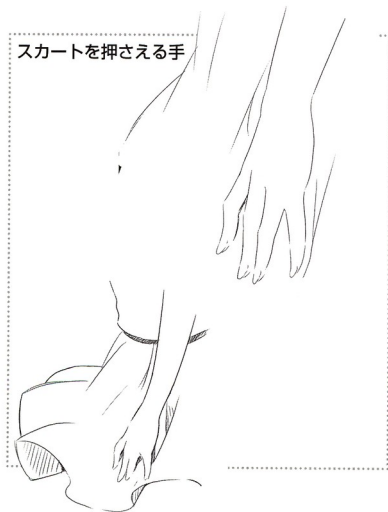
手の３つのアクションからの応用

1. 全体をのばした手の本体にいろいろな指をくっつけてみる

2. ４本の指関節を曲げた手の本体にいろいろな指をくっつけてみる

3. すべての指関節を曲げた手の本体にいろいろな指をくっつけてみる

萌え手の作例

人差し指を出す

後ろ手に差す指

全身ばかりでなく、手・指もしっかりポーズを取っています。絵になる手・指が描けるように、自分の手で遊んでみましょう。また、ふっくらした手もほっそりした手も、個人の好みで大丈夫です。

ものを持つ手、萌えにおいては物理的
に持てそうになくてもＯＫ !!
要はそういう記号として描かれていれ
ばいいのです。

萌え腕の描き方

手が描けるようになったら腕をくっつけてみましょう！
手の表情をさらに強調してくれるのが腕の「角度」です。

腕の基本情報

上腕骨

橈骨

尺骨

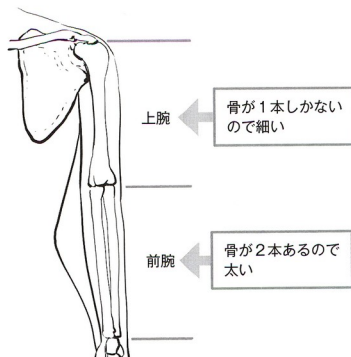
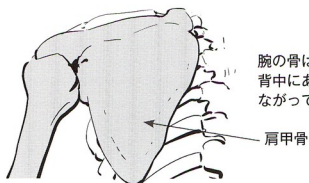
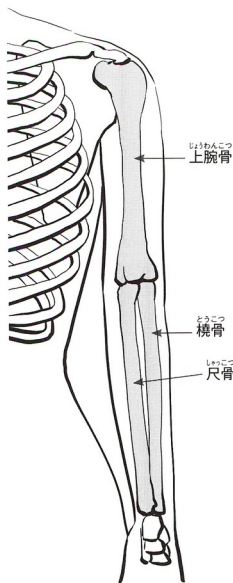
腕の骨は肩甲骨（肩から背中にある骨の板）につながっています。

肩甲骨

上腕

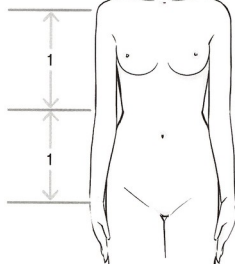
骨が１本しかないので細い

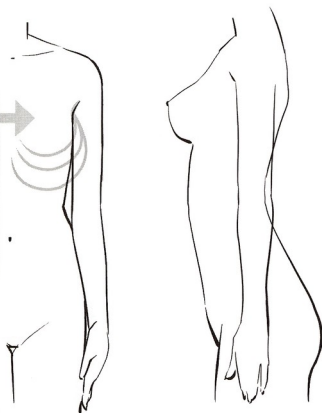
前腕

骨が２本あるので太い

腕の比率

上腕と前腕の比率は
1対1です。

1

1

腕を折り曲げてみると、
1対1であることがわかります。

Point
腕よりも胸が前にあるので、胸の線が腕の線よりも優先する。
＊ただし小さな胸の場合は、腕の線が優先する

Point
腕よりも背中のほうがより後ろにあるので、腕の線よりも背中の線が優先する。

Point 体に接する線は直線に近く、体の外側にふくらみがある。

★上腕はどの角度から見ても同じ太さでも可。
（女性は筋肉が発達していないため、強調することはない。上腕は骨が1本なので、さして変化もない）

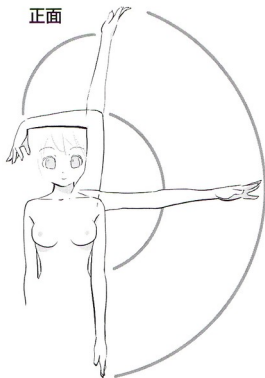
肘

★前腕は関節部に近い所が一番太く、手首でもっと細くなる。

腕の可動域

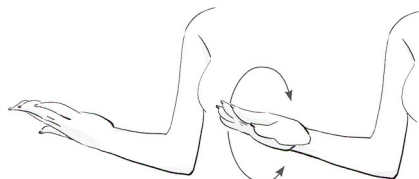
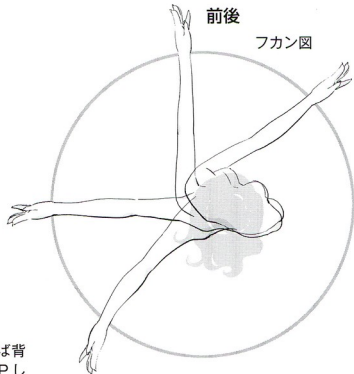
正面

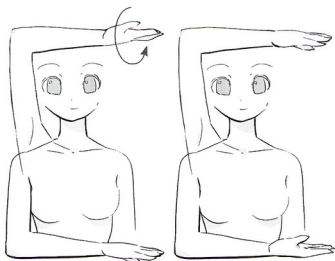
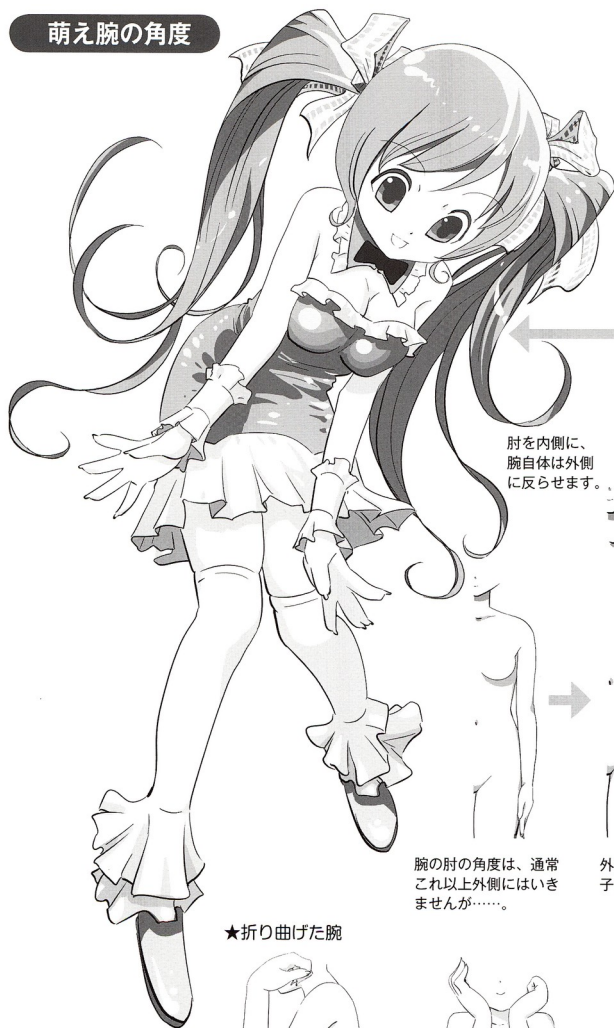
後

前後

フカン図

体が柔らかければ背中の可動域はＵＰします。

橈骨と尺骨の役割

前腕部を回転させるために、この２つの骨は交差しています。

骨が２本あるので上腕は動かさずとも、前腕は回転させることができます。

上腕がどのような位置にあっても、その関係は変わりません。

こんなポーズに応用できます。

萌え腕の角度

★折り曲げた腕

Point 折り重なる部分は太くなる。

Point 内側に引き締める。

萌え腕の作例

内側に
向いた肘
胸の線が
前に出る
ほおのラインに沿う手
指は少しずつずらす
外側に開き
つつも手首は
内側に
胸を強調
するような
手の角度
内側に
向いた手首
外側に開きつつも
肘は内側に

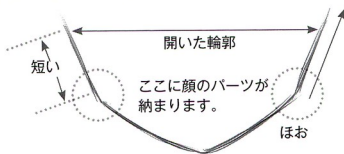
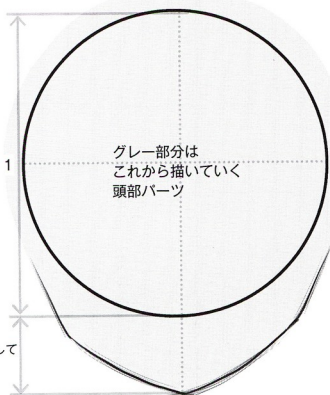
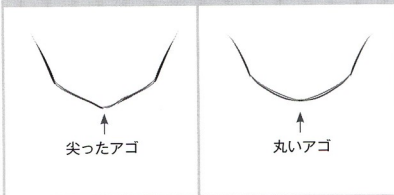
内側に角度の
ついた手首
指の角度をバラバラに
することで不安感を
手首が
内側に
反らした
手首

萌え顔の描き方

実際の女性（人）の顔と萌えキャラクターの顔のバランスは全く異なる！

「手」「腕」では実物のデッサンがもとに成り得ましたが、「顔」では実物のデッサンとは別のアプローチで萌えキャラクターを描いていきましょう。

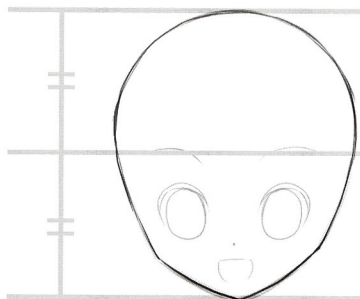
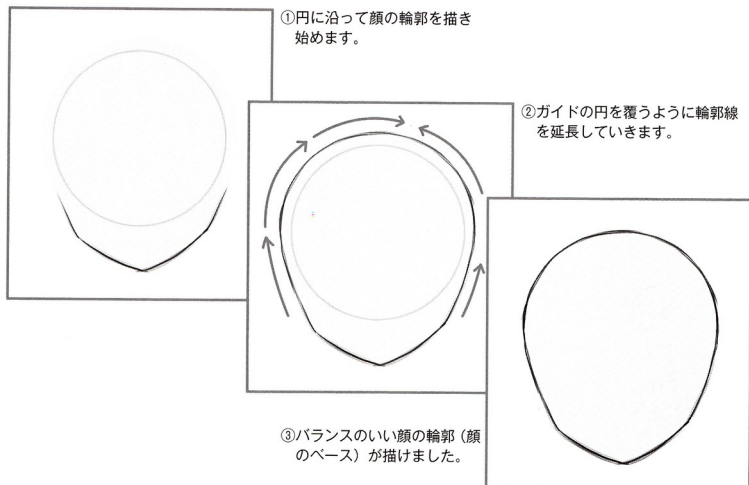
顔の輪郭・頭

まずは土台となる顔の輪郭と頭の大きさから考えてみましょう。

総じて、アゴから頭にかけての角度は開いているのが特徴です。

顔の輪郭を描く手順

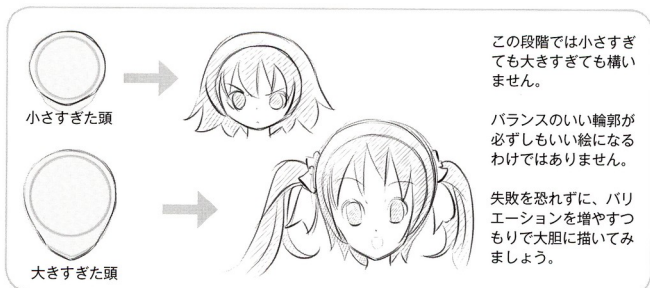
①円に沿って顔の輪郭を描き始めます。

②ガイドの円を覆うように輪郭線を延長していきます。

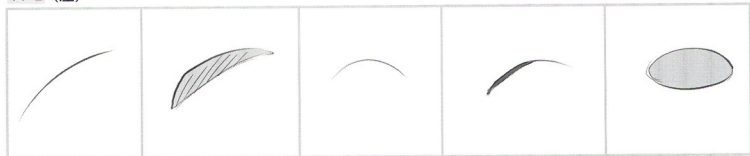
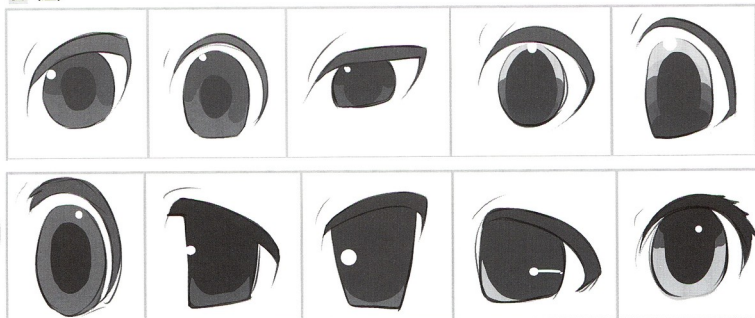
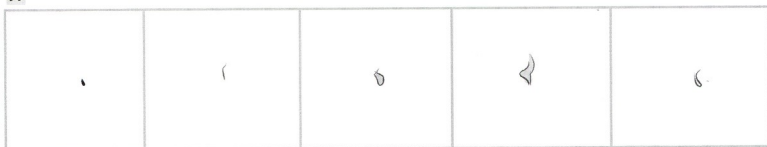
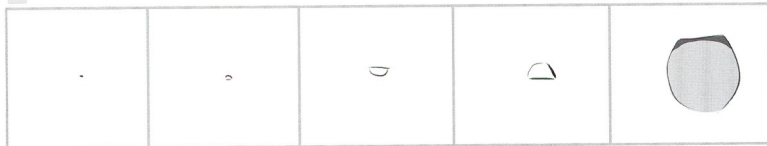
③バランスのいい顔の輪郭（顔のベース）が描けました。

顔のパーツが入るスペースは顔の輪郭の半分から下に集中します。

この段階では小さすぎても大きすぎても構いません。

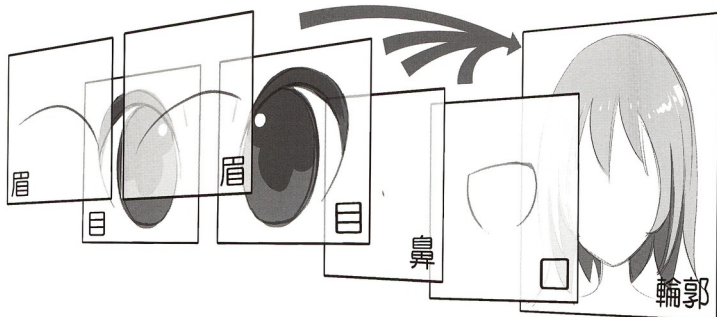
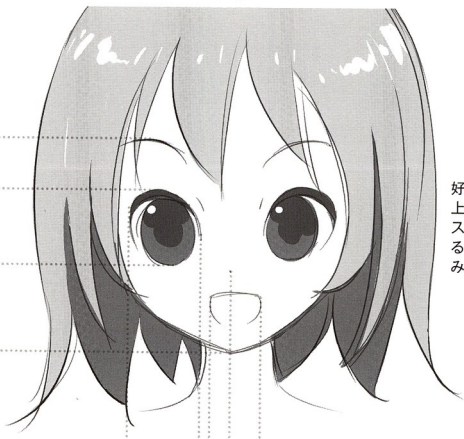
バランスのいい輪郭が必ずしもいい絵になるわけではありません。

失敗を恐れずに、バリエーションを増やすつもりで大胆に描いてみましょう。

＊顔のベースを応用して、丸い顔や面長の顔もできます。

顔パーツの種類

眉毛（左）

目（左）

鼻

口

顔パーツを輪郭に配置する

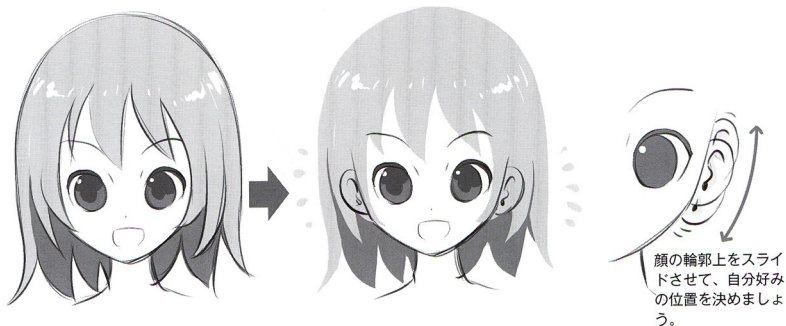
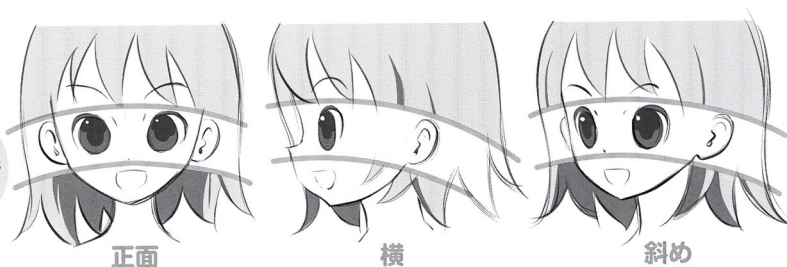
顔パーツの配置に描き手の好みが如実に出ます。
また、(好きな作家などを) マネしようとしても、マネできないところに個性が生まれます。

ここではアニメのセル画のように顔パーツを配置する方法を紹介していきます。

それぞれの作業環境で工夫してみましょう。
・アナログ派は何枚かの紙にパーツを
　描いて重ねてみましょう。
・トレス派も同じです。
・デジタル派はレイヤーに。

好みのパーツ配置が出来上がったら、そのバランスをしっかりと再現できるように何度も練習してみましょう。

耳の配置

耳は基本、髪に隠れて見えないのが萌えキャラクターの共通の特徴ではあっても、その位置を把握しておくと、メガネをかけるときなどに役立ちます。

顔の輪郭上をスライドさせて、自分好みの位置を決めましょう。

正面　横　斜め

目の上を頂点にした扇型をガイドにして、目の位置よりも下の輪郭線上に配置します。

耳　萌えキャラクターは耳を隠す場合が多いですが、基本的なカタチを把握しておきましょう。

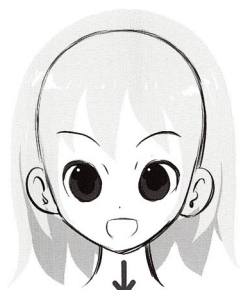
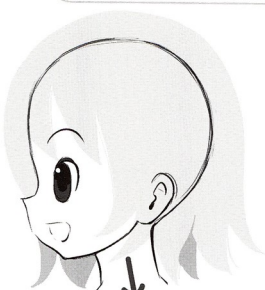
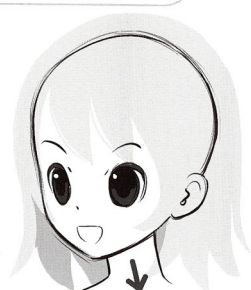
基本的な耳

全体を耳介（耳殻）と呼びます。

デフォルメした耳の例

個人差がかなりある部位ですが、基本構造はほぼ同じです。

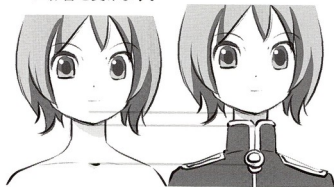
首の配置

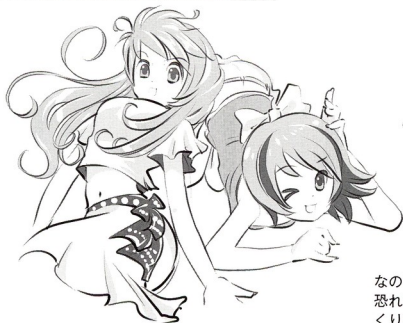
Point 首は直下につながってはいない。
（しかし、萌えの場合はこれを無視しても良い）

正面
バランスよくシンメトリーに配置します。

横
輪郭の中央より、後方に斜めの角度で配置します。

斜め
正面の場合よりも、横にズレます。

首のラインを消すパターン

顔の輪郭と首が重なる部分を消して、カゲで輪郭を出します。

伸び縮みする首

萌えに限らずマンガキャラの体は、着る服に影響を受けます。

襟首の長い服の場合、実際の首よりも長くなってもなんら問題ありません！

ポーズによってはデッサン無視！

厳格に言えば骨格的にムリがあるポーズも多々あります。

たとえポーズがとれたとしても、表情をつくり出すことは不可能でしょう。

なので、現実なんて無視して恐れずに、究極のポーズをつくり出していきましょう！

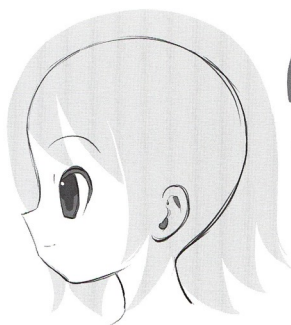
横顔の描き方

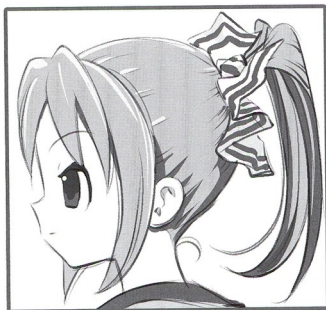
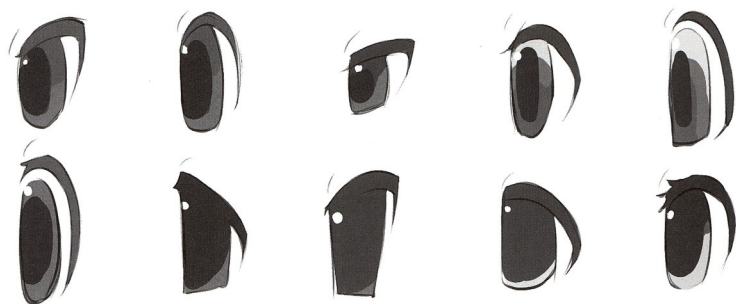
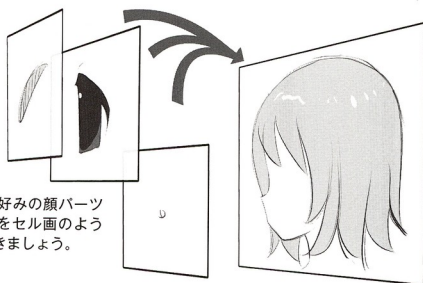
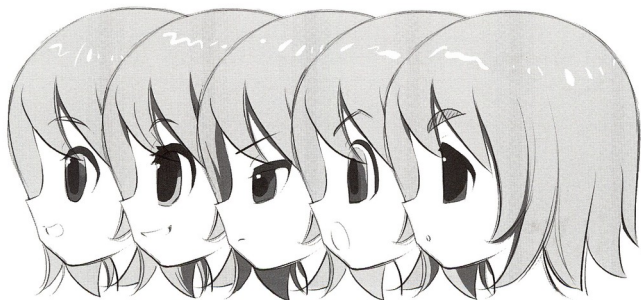
横顔の２つのパターンです。

輪郭に口の形がなく、閉じています。

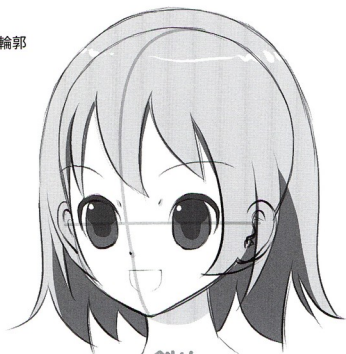
輪郭に口の形が反映されています。

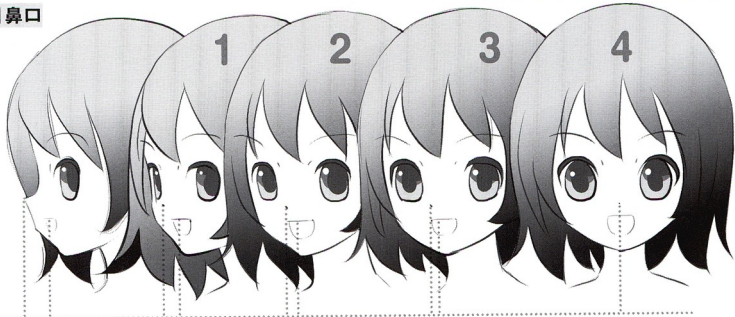
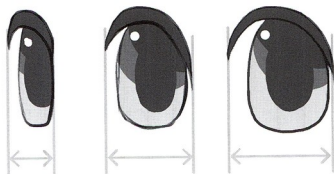
現実の人間では口を動かせば、輪郭も合わせて動きますが、このパターンの横顔では動きません。

口の形が横顔に組み込まれている例です。現実の人間の顔と同じです。

見えている輪郭線の延長上に丸みを描いていきます。

後頭部のカタチを把握しているとポニーテールが描きやすくなります。

目パターン

口パターン

正面の顔同様に好みの顔パーツ（眉・目・口）をセル画のように貼りつけていきましょう。

パターンは無限大です！

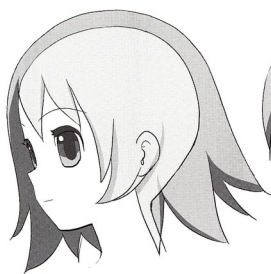
斜め顔の描き方

萌えキャラクターにおいて、斜めから見た顔はそれほど難しくはありません。
正面の輪郭を多少ズラすだけでＯＫです。

輪郭もさほど変化なく、凹凸のあまりない萌えのキャラクターの顔は、ボールに描いた図形のようなイメージです。

目鼻口

鼻は目や口よりもわずかに前方にあるため、位置が一番変わります（と言ってもわずかの差）。

Point 横顔は急に現れる。萌え絵キャラクターにこの中間の絵はほぼない。

目は、顔の輪郭同様に基本の形は変わりません。
横の比率が変化していくだけです（横に圧縮していくイメージ）。

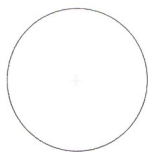
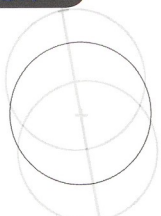
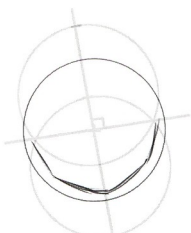
斜め顔、ほかの角度

今まであまり萌え絵では描かれなかった顔の角度の例ですが、新しい個性的な感情表現に使えると思います。

横顔と斜め顔の中間

横顔の向こう

横顔と後ろの中間

サンプル

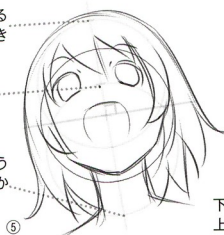
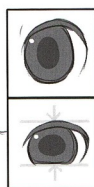
アオリ顔の描き方

①円を描きます。

②角度をつけたい方向に　1/4ずつ上下にずらしたガイドの円を上下に配置します。

③もとの円の半分より下に顔の輪郭をいつも通りに描きます。

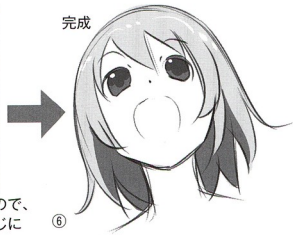
④下のガイド円に目の下のフチがくるように配置します。

上のガイド円にかぶせるように頭のラインを描きます。

鼻は下のガイド円上にくるようにします。

下のガイド円を覆うように後ろ髪（後頭部）をかぶせます。

⑤

下から見ているので、上下に詰めた感じになります。

完成

⑥

口を閉じた例

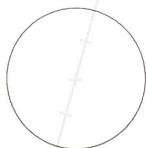
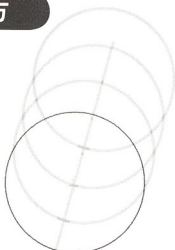
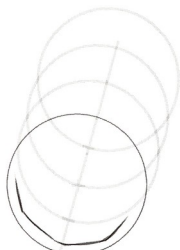
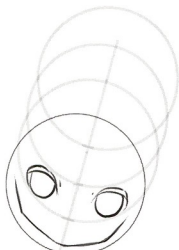
見下す目

目の輪郭はガイドに沿って普通に描きます。

黒目の上部を輪郭にくっつけずに丸みをつけます。

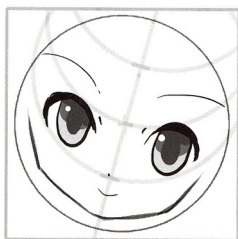
黒目下部はガイド線の通りで、黒目は半月状になります。

アゴのラインを首とつなげて、カゲのみで輪郭を表現。

フカン顔の描き方

①円の中の線を 1/4 に区切ります。

②円の外側に、ガイド円を３つ配置します。

③もとの円内の下側に、顔の輪郭をいつも通りに描きます。

④上の図のガイド円に沿って目を描きます。

⑤鼻は少し前方に…。

⑥一番上のガイド円を頂点に、頭をいつもより大きく描きます。

⑦上から見ているので首は描きません。

上目遣いの目

黒目の下を丸くすると、目が上を向いているように見えます。

髪の基本的なとらえ方

1. 髪の毛のイメージ

大きな筆の穂先を…

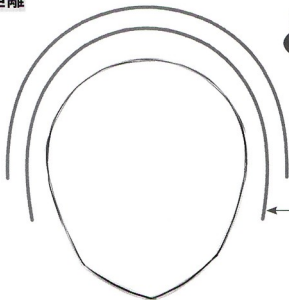
頭部の輪郭に乗せます。

Point 結び目はつむじに、そこから髪の毛の流れが始まる。

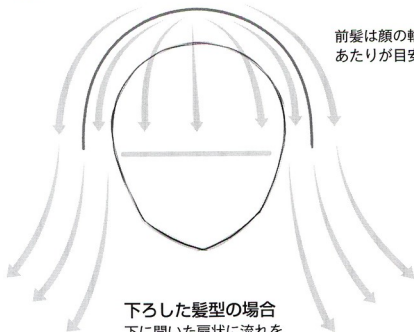
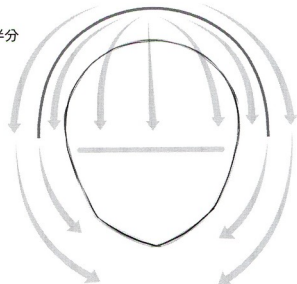
2. 髪の毛と頭皮との距離

頭部の輪郭線よりも一回り（二回り）大きめのガイド線を描きます。

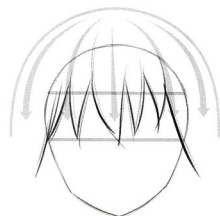
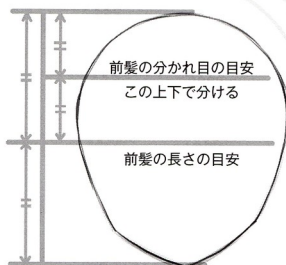
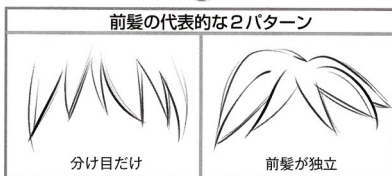
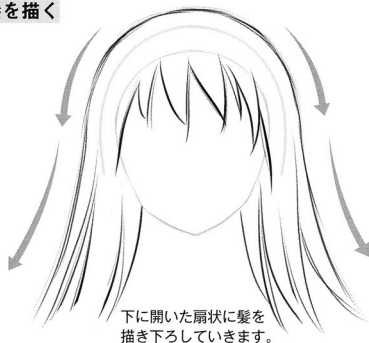
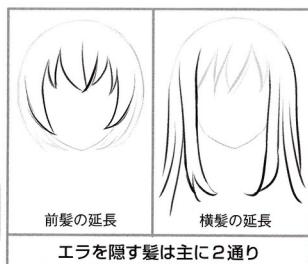
ほとんどの髪型はこのガイドライン上に位置します。

＊ガイドライン内部に食い込むことはありません。

Point このガイドラインがそのまま髪の毛の上部の線になる。

3. 髪の毛の流れ

前髪は顔の輪郭の半分あたりが目安です。

下ろした髪型の場合
下に開いた扇状に流れを広げていきます。

ショートの場合
顔の輪郭を包むように流れを狭めていきます。

髪の基本的な描き方

1. 前髪を描く

2. 横髪を描く

3. 輪郭を隠す髪

＊萌えキャラクターの髪型の基本型がここにあります。あとは応用するだけです。

ちょい足しの髪型

基本の輪郭に髪の毛を
つけ足してみましょう。

ポニーテール
（ひとつ結び）

ツインテール
（ふたつ結び）

おだんご

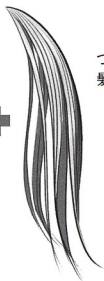
実際と違って、萌えキャラには
髪の毛の量の制限がありません。
ロングの髪型にもつけ足せます。

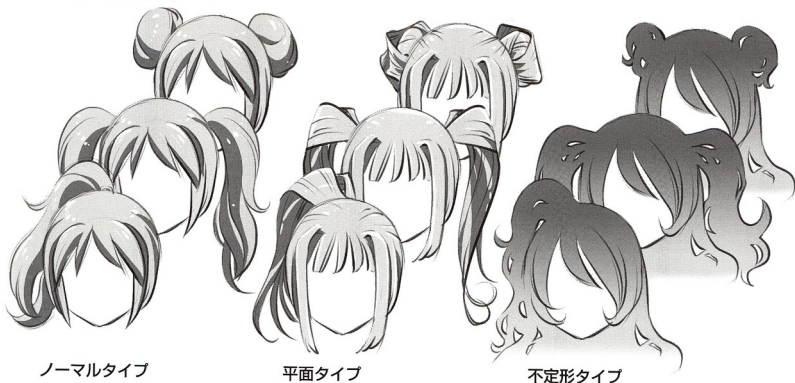
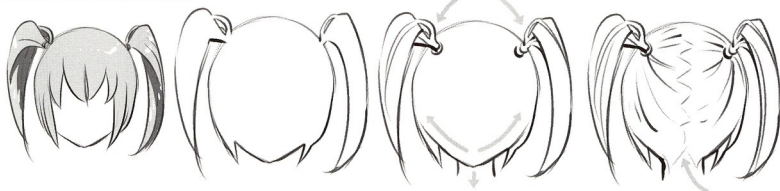
ノーマルタイプ

平面タイプ

細い線タイプ

平面巻き髪タイプ

不定形タイプ

つけ足す髪と頭部の
髪質を統一させます。

髪質を統一した例

後ろ髪の簡単な描き方

①描きたい絵を用意します。②輪郭線だけにします。

③一番手前になる髪を描き…
④アゴの輪郭線を延長し…
⑤首をつけます。

⑥輪郭線と首をつなげる
⑦髪の分け目と結び目を
描いて出来上がりです。

アホ毛

アホ毛とは、まとまったヘアスタイルから飛び
跳ねた一本（一束）の毛を指します。
ときにはキャラクターの感情をも表現します。

アホ毛いろいろ

アホ毛のルーツは
あの人？

ヘアアクセサリー

ヘアスタイルをアレンジするだけでなく、いろいろなヘアアクセサリーをつけてみましょう。大きなインパクトのあるものだけでなく、ワンポイントのヘアアクセサリーでも、つけるだけで印象が変わってきます。

花のアクセサリーがついたヘアピン。

ストレートのショートヘア。このままでも充分かわいいですが…。

頭のてっぺんで結ぶと幼く見えます。

帽子は大きな頭のさらに一回り大きく。

定番萌えアイテム、ネコ耳カチューシャ。

アクセサリーを描くときは、先に基本の髪を描き終わってから、つけ足すように描くといいでしょう。萌えでは重さも無視していることが多いので、多少浮いているように描いても大丈夫です。

両サイドに大きなリボン。

ストレートのロングヘア。ヘアスタイルとともにアクセサリーを変えても良いですね！

つばなし帽。小顔効果もあるかも？

メガネをかけると一気に優等生ふう。

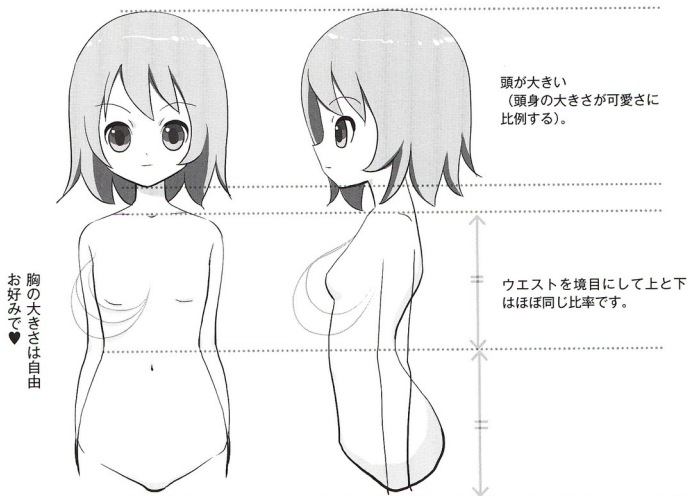
重厚感あるヘッドフォンでクールに見せます。

萌えボディの描き方

正面から見たボディバランス

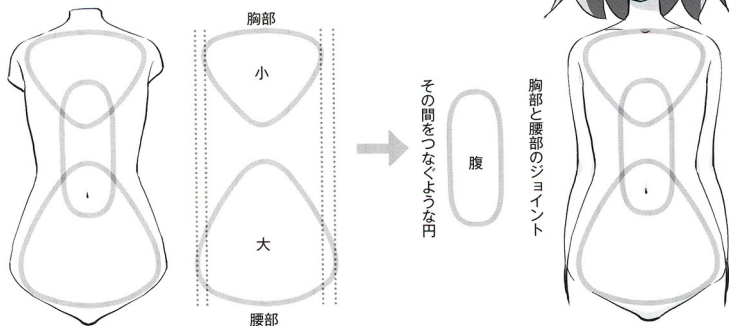
頭が大きい
（頭身の大きさが可愛さに
比例する）。

胸の大きさは自由
お好みで♥

ウエストを境目にして上と下
はほぼ同じ比率です。

女性の上半身や胸の大きさにかかわらず、そのもとになる
ボディのバランスは変わらない。

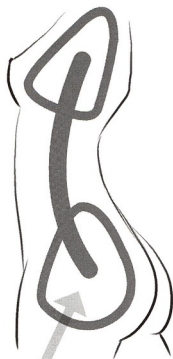
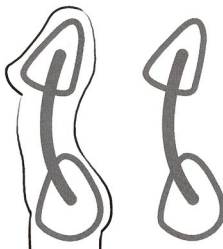
ボディバランスはオニギリで考える

大小のオニギリの型を配置します。

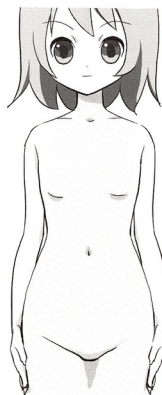
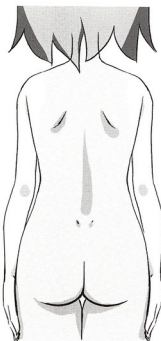
その間をつなぐような円

横から見たボディバランス

基本、女性の体は「S」字的。

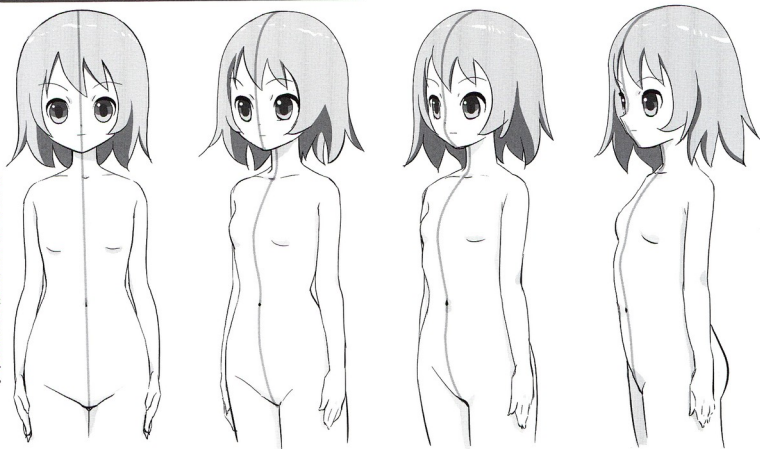
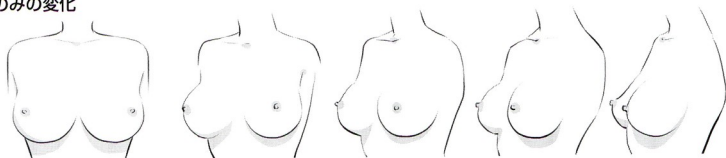
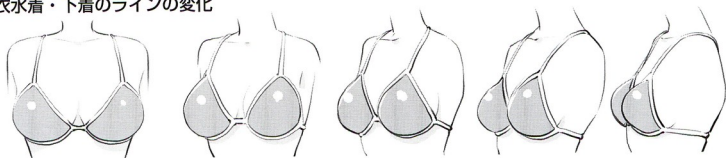
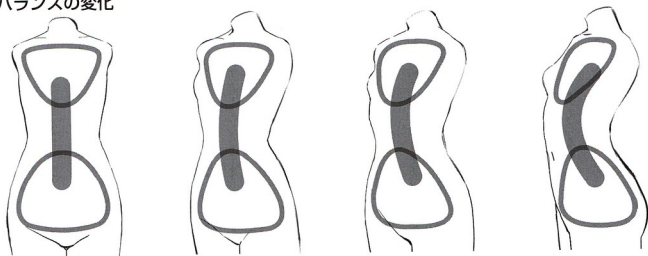
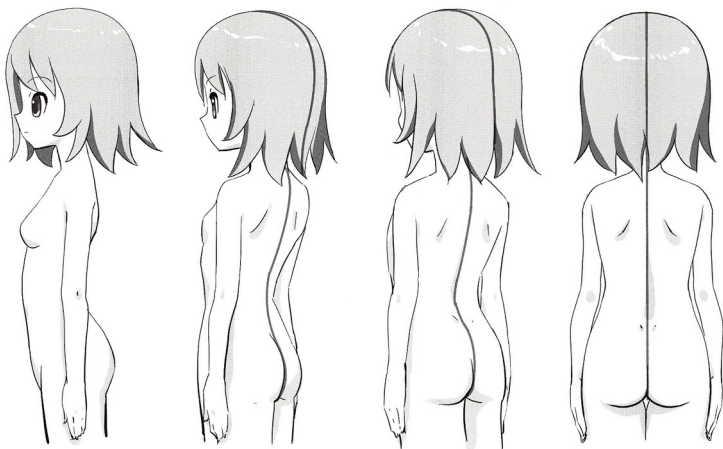
のラインを意識して描くと、
女性らしくなります。

基本骨格がすでに「S」字の構造をしています。

Point
ここの丸みはお尻に
当たるので丸く！

腕のつき方

Point
首から背骨のライン上に腕のつけ根が配置される。

Point
腕は後方についているもの。正面から見た場合、ボディラインの後ろに描く。

Point
後方に配置する腕も、背中のラインのほうが後方に位置するので、背中のラインが優先。

斜めから見たボディバランス

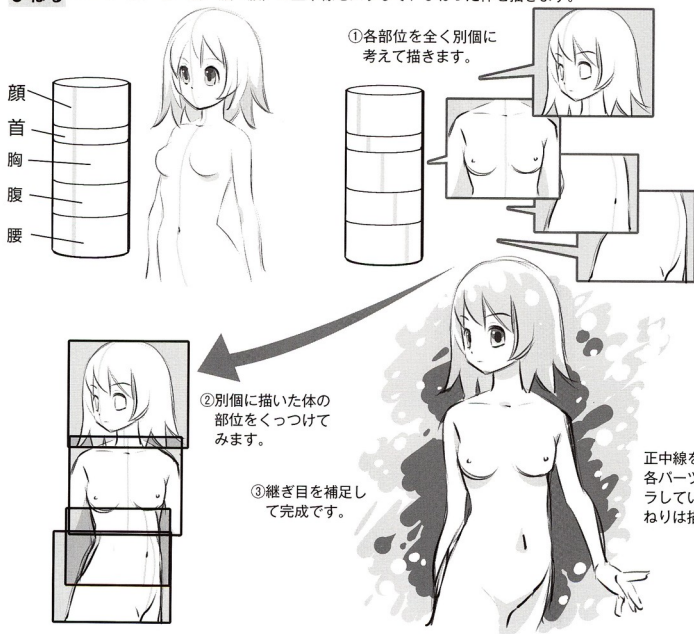
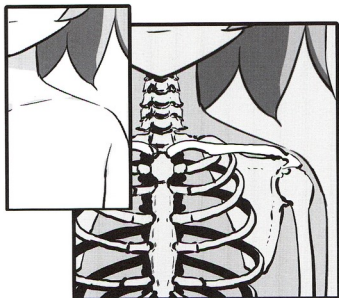
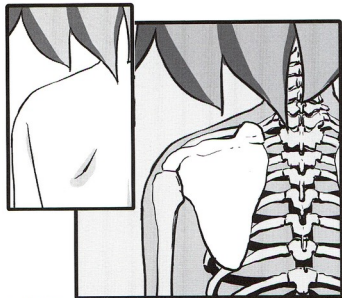
体の真ん中に正中線を引きます。

胸のみの変化

着衣水着・下着のラインの変化

ボディバランスの変化

正中線によって体のラインが立体的に見えてきます。

ひねる パーツ（顔・首・胸・腹・腰）の正中線をズラして、ひねった体を描きます。

顔
首
胸
腹
腰

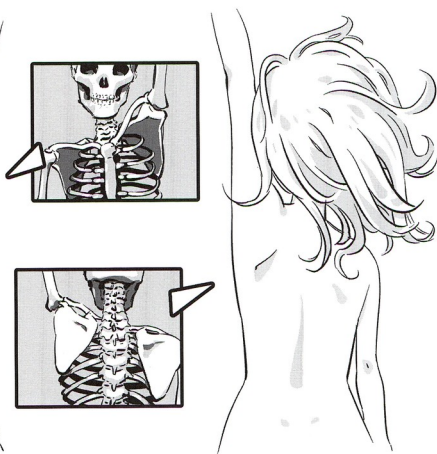
①各部位を全く別個に考えて描きます。

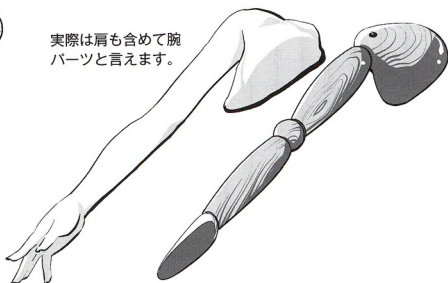
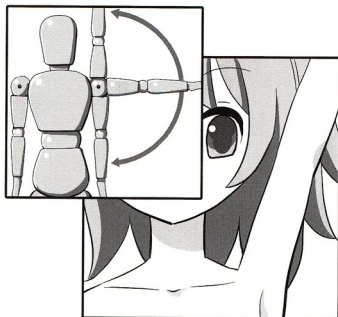
②別個に描いた体の部位をくっつけてみます。

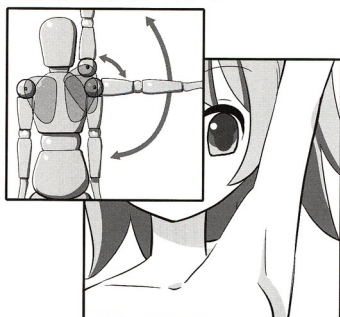
③継ぎ目を補足して完成です。

正中線を目安に体の各パーツの目印をズラしていくだけでひねりは描けます！

腕と肩の関係

女性の体を特徴づける、また数少ない実線で描くことのできる部位です。

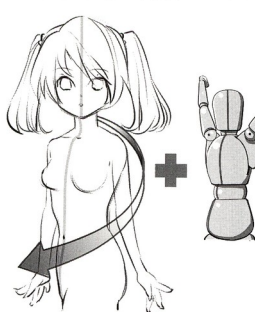
これらの骨は腕の動きに密接に関係しています。

腕を挙げれば鎖骨も肩甲骨も上がります。
結果、肩が上がります。

腕を描くときに、肩まではパーツとして意識していません。

実際は肩も含めて腕パーツと言えます。

従来のボディパーツ

腕だけが突如挙がっています。

肩を意識したボディパーツ

肩からしっかり挙がっています。

56 ページのひねりを加えた体を強調するように、肩を意識して挙げた腕を描きます。

顔
首
胸
腹
腰

Point
手を上げると鎖骨、肩も上がる。

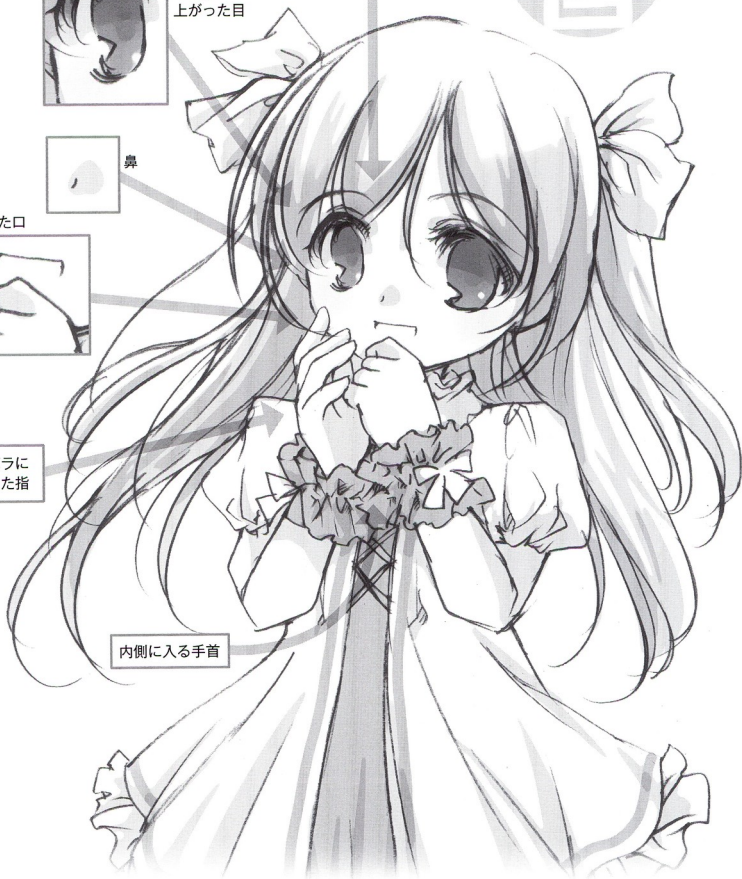
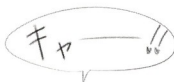
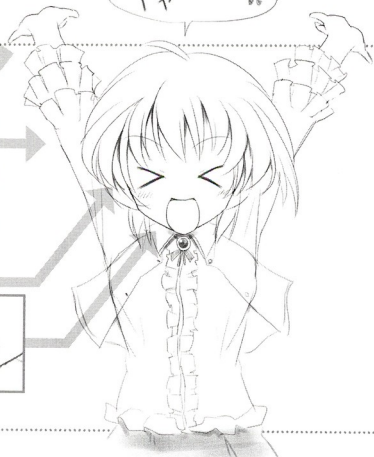
Point
このとき、胸の位置も上がっている。

ひねりの正中線と肩から挙がる腕の描き方を応用すると、躍動感のある絵が描けるようになります。

このとき背中では肩甲骨も上がっています。

上半身を使った感情表現

喜

単に喜んだ表情を描くのではなく、シチュエーションを決めて描くとより感情がこもります。

喜・派生ポーズ

Point
セリフは書かなくても、
そのセリフが聞こえてき
そうな表情を！

怒

困ったような眉

目の輪郭から離れた黒目

鼻

大きく開いた口

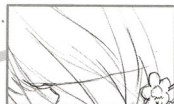
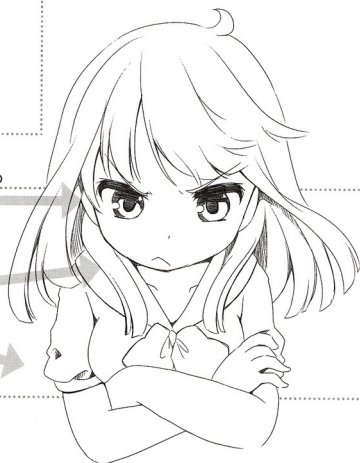
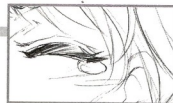
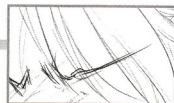
威圧するほどに
前に差し出した手

反り返る指

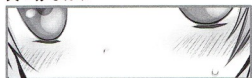
怒りを表すために
女らしい角度は使
わないこと。

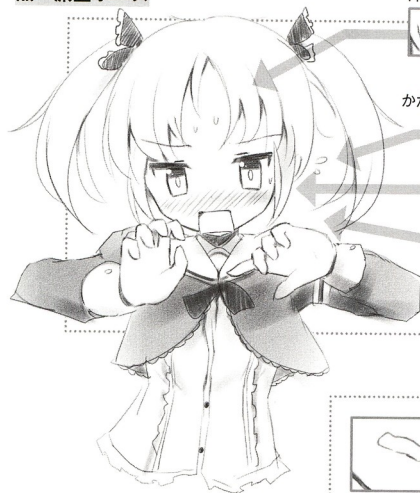
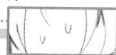
Point

怒りを表すときは、や
やアオリ気味に描くと
迫力が出る。

怒・派生ポーズ

哀
下がった眉毛
閉じた目に涙
鼻は描かず赤く見せる
ワナワナと震える口
心の内側を表すかの
ように乱れた指。
内側を向いた肘。

哀・派生ポーズ

下がった眉
半分だけ開いた目
閉じた口
不安そうに胸に当てた手
下がった眉
涙をためた目
かたく閉じた口
Point
涙が落ちないように
虚勢を張った表情。
カゲとなる目鼻
すくめた肩
Point
あえて表情を見せないことで、
悲しみを表現する。

萌えマンガやアニメで一番かわいらしく見える表情、それが「照」の感情です。いわゆる「デレ」ですね。ほおを赤く染めて照れる様子は女の子らしく、魅力的です。少しフカン気味に描いて上目遣いにすると、より一層照れている感じが表現できます。

照・派生ポーズ

汗
かたまった目
ただただ赤いほお
かたまった口
困ったような口
顔を隠す手
胸を隠すのか強調するのか
あいまいな手
うつむきがちの顔

ちょっと萌え♥
デフォルメキャラのしぐさと感情表現

・動きやポーズは大きめに。オーバーなくらいがちょうどよいです。短い手足を一生懸命動かしているのが萌えます！

・顔の表情はわかりやすさ重視！コミカルな表情もどんどん使っていきましょう。デフォルメキャラクターは顔のパーツも省略されているので、目や口で感情を表現します。こちらもわざとらしいくらいの表情をつけるほうがいいでしょう。

・手足が短いので、できるポーズには限りがあります。あまり難解なポーズは避けましょう。

第2章
全身の描き方と感情表現

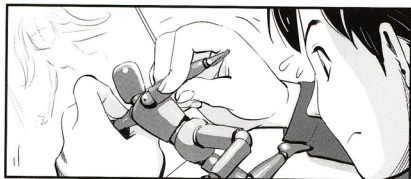
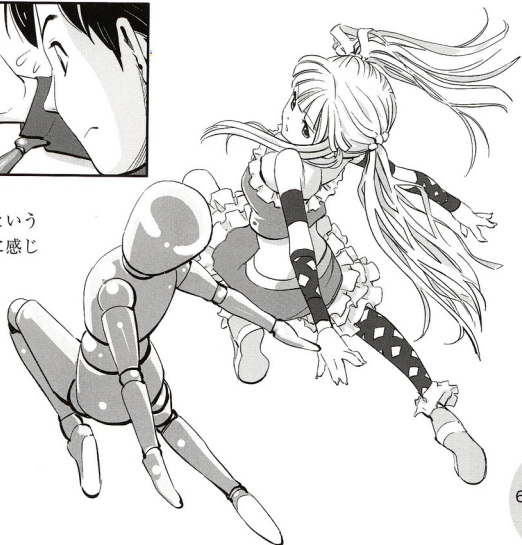
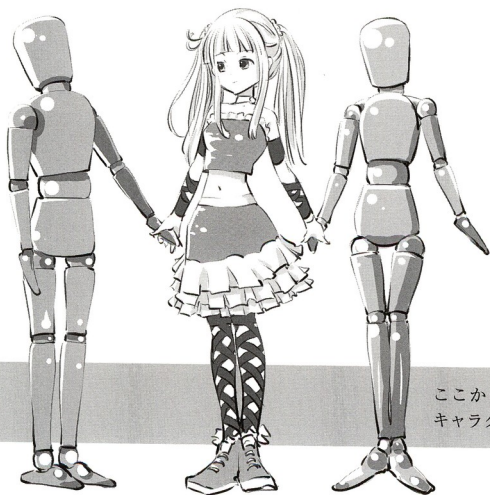
全身を使って表現すれば、キャラクターの魅力は格段に上がります。上半身が描けるようになったら、今度は下半身も加えてみましょう。顔・手・足・ボディがバラバラの表情にならないように、全身のバランスを取りながら、イラストを完成させてください。いろいろなポーズを描いてみることも、上達につながります。

萌えポーズを描いてみよう

一見、華麗に見える萌えのポーズたち
…じつは？

美しく見えるポーズとは優雅でも何でもなくて、
じつは過酷でしんどいものなのです。

ならばその一瞬を切り取るにはどうしたらいいでしょうか？

多くの人がフィギュアなども用いてポーズをつくり、それを模写しているのかもしれません。

確かに萌え絵を見る限り、躍動感というよりはストップモーションのように感じます。
永遠にその世界観が続くような…

しかし現実のフィギュアをモデルにしている限り、現実以上のポーズは描けません。

それならばいっそのこと、モデルフィギュアを頭の中で再現できるようになればいいのでは？

そんなに難しい作業ではありません。比率（ボディバランス）を覚えてしまえばいいのです。

そして頭の中で自由にモデルフィギュアを模写したら…

ここからは全身で表現する萌えキャラクターの描き方です。

萌えキャラ全身の描き方

姿勢のよい立ちポーズ

ボディバランスを知らなければ、直線的に立った正面ポーズはもとより、長い髪で隠れてしまう後ろ姿も、「見返り」のポーズも描けません。

正面

比率

1

足の長さは上半身の長さと同じかそれ以上。

1

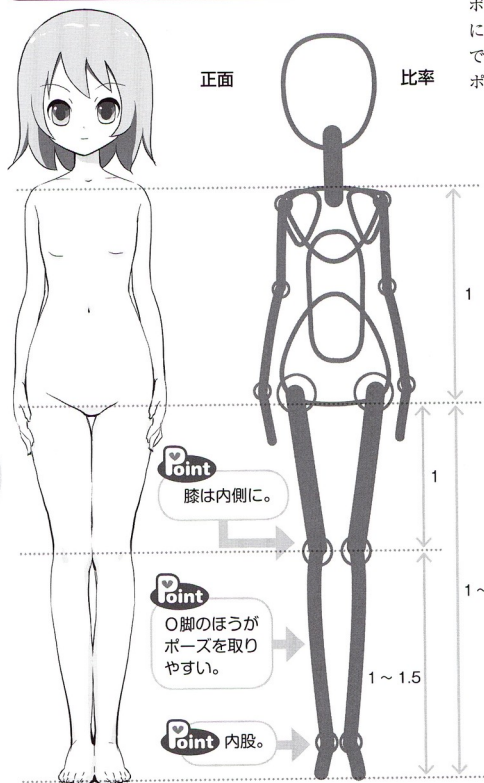
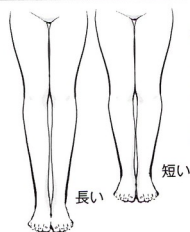
1 ~ 1.5

1 ~ 1.5

Point
膝は内側に。

Point
O脚のほうがポーズを取りやすい。

Point
内股。

Point
腕同様、スネに2本の骨があるのに太腿より細いのは、太腿に全体重を支えるだけの筋肉が詰まっているから。

Point
一般的に足が長ければ長いほど、美しく見える。
足が短ければ短いほど、可愛く見える。
更には、スネが太腿よりも長いと、より美しく。
スネが太腿よりも短いと、より可愛く見える。

後ろ

Point
肩甲骨描くなら、目立たぬよう最低限の線に。

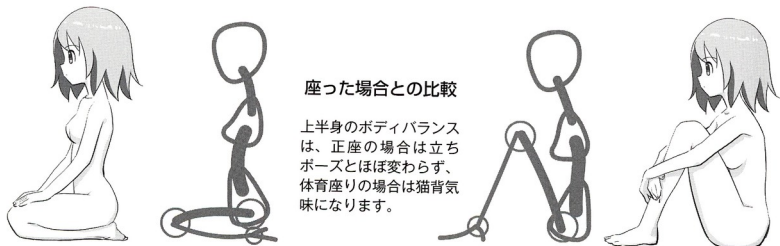
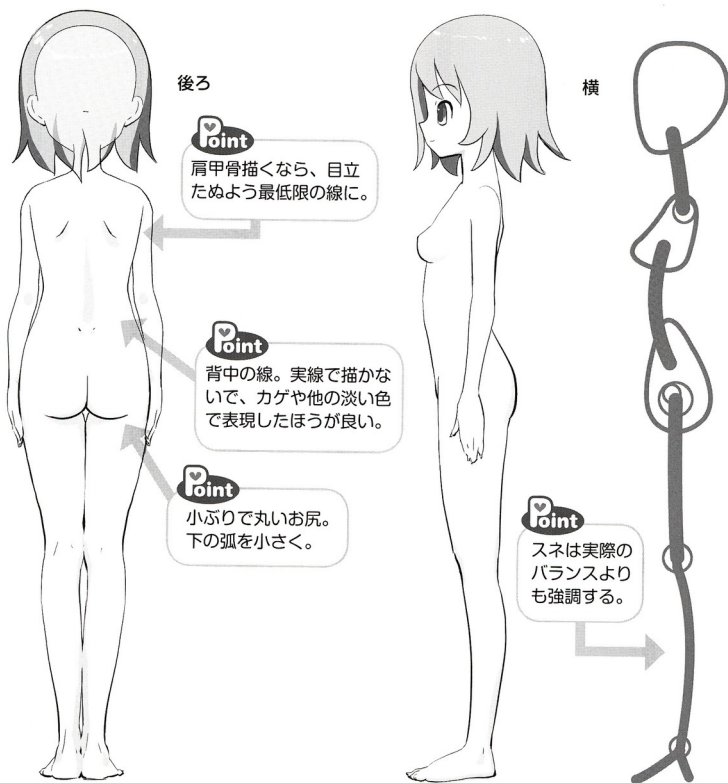
Point
背中の線。実線で描かないで、カゲや他の淡い色で表現したほうが良い。

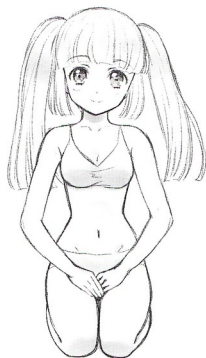
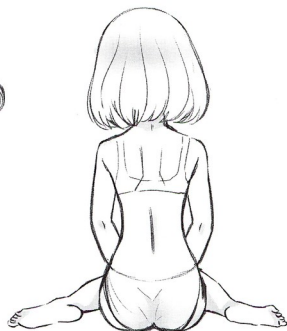
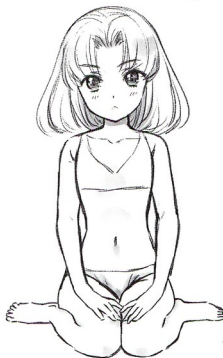
Point
小ぶりで丸いお尻。
下の弧を小さく。

横

Point
スネは実際のバランスよりも強調する。

座った場合との比較

上半身のボディバランスは、正座の場合は立ちポーズとほぼ変わらず、体育座りの場合は猫背気味になります。

座りポーズ・正座

正座の仕方によって折り重なる部分のラインの出し方が違います。

座りポーズ・体育座り

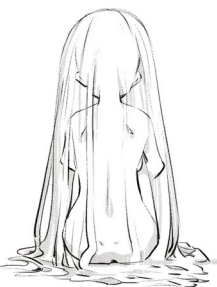
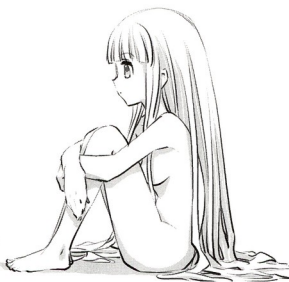
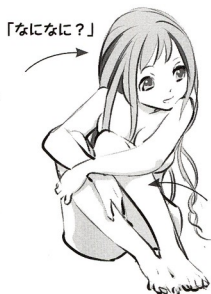
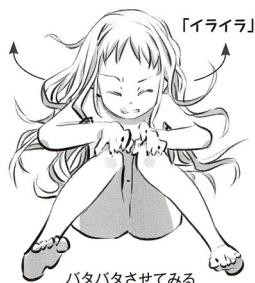
萌えポーズには欠かせない「体育座り」ですが、
いろいろと角度を変えて描いてみましょう。

「あーあ」

全身を傾ける

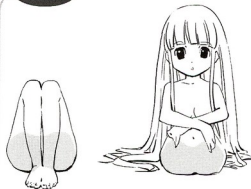
「なになに？」

ボディと足の角度を変える

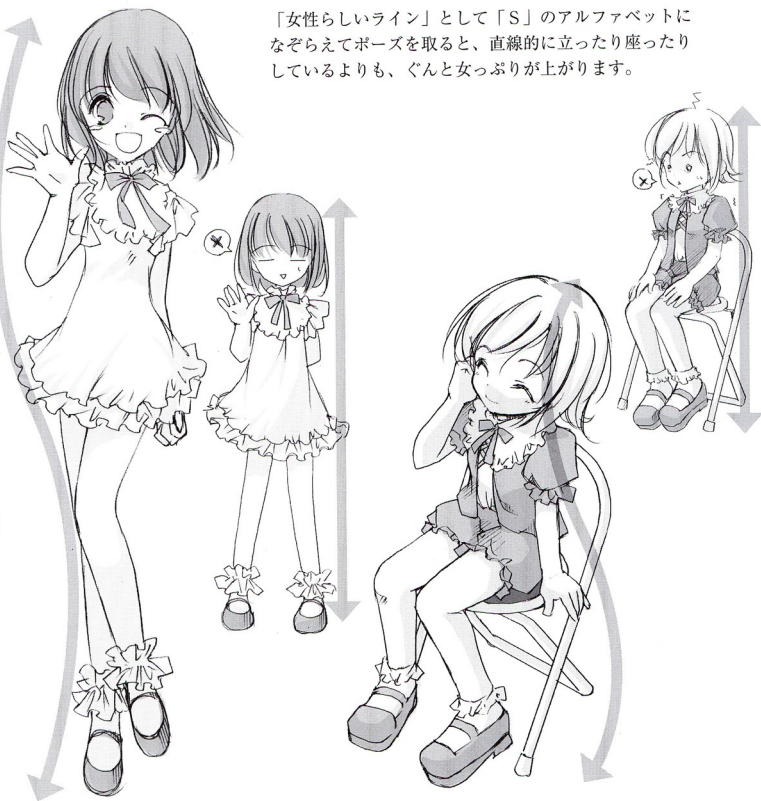
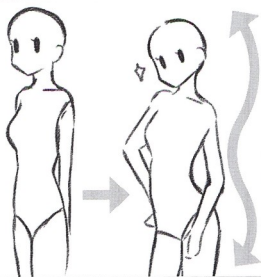
「イライラ」

バタバタさせてみる

足を組んでみる

全部開いてみる

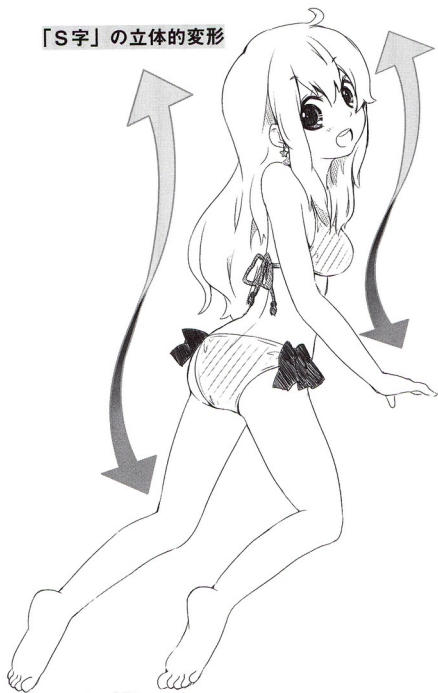
Point

腰のラインを合わせて、足の
向こう側（ボディ）を決める。

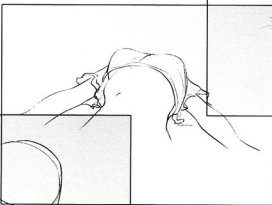
「S字」のポーズ

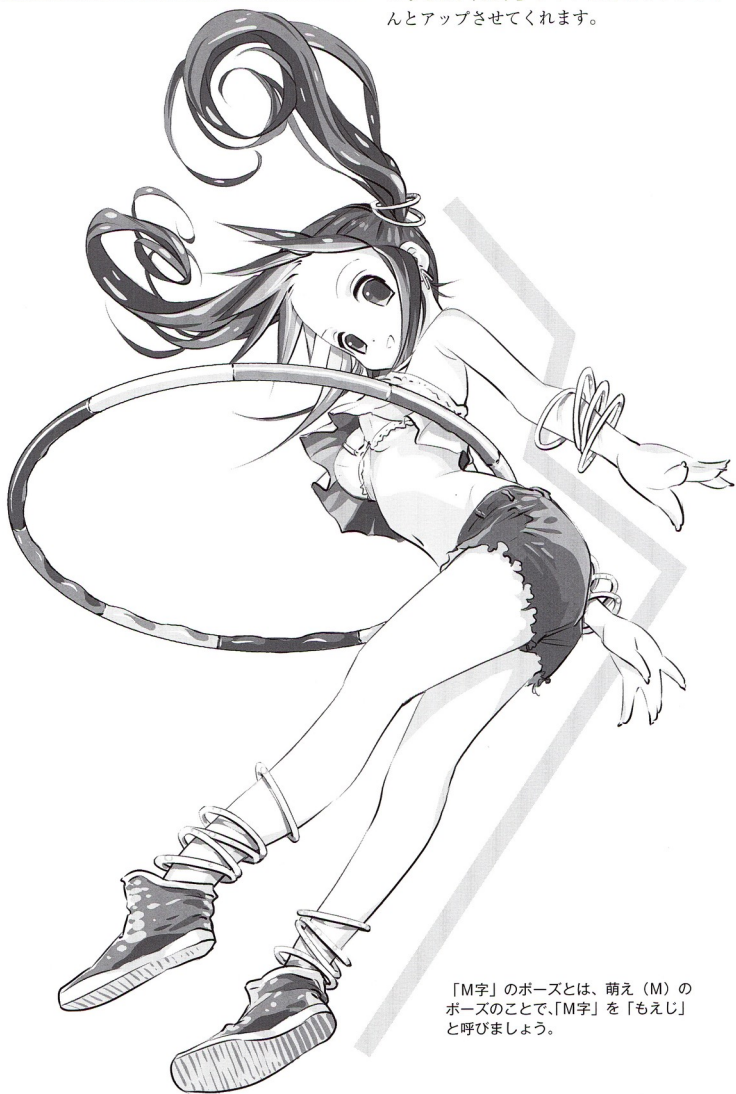
「女性らしいライン」として「S」のアルファベットになぞらえてポーズを取ると、直線的に立ったり座ったりしているよりも、ぐんと女っぷりが上がります。

そもそも女性の体のラインが「S字」

しかし、そこをもっと強調することで、より女性らしさを演出できる。

Point

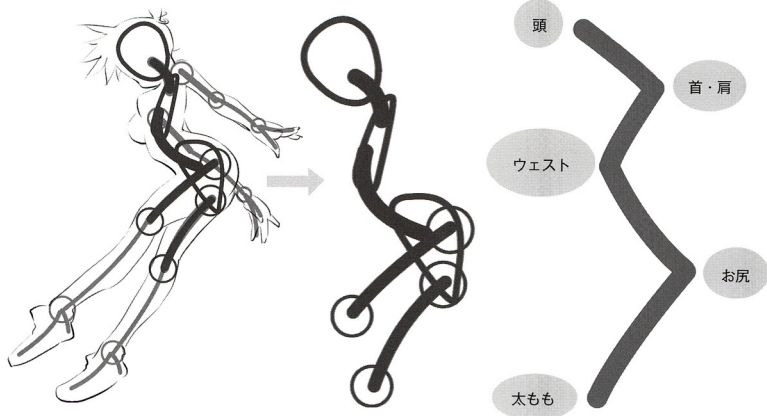
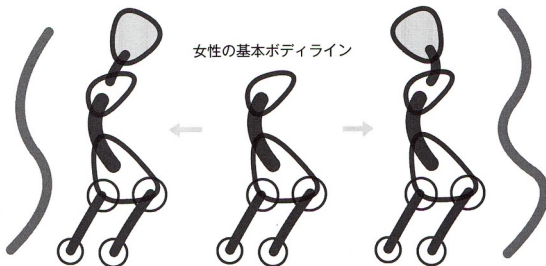
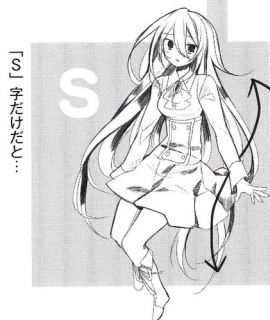
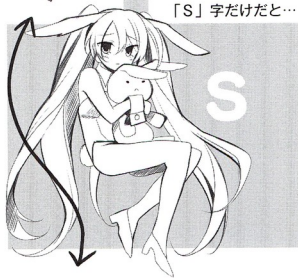
上半身、腰やウエストのくびれでも「S字」は表現できるが、頭と足の角度がそれを強調する。

「S字」のひねりポーズ

「S字」の寝そべりポーズ

Point
遠近感を出すと寝そべり感をＵＰ！
遠近の簡単な取り方
各距離ごとにパーツを描いてみましょう。
遠
中
近
手前のものをとにかく大きく描きます。
これ単体で見るとカンタンでしょ？
セル画のような感覚で位置を決めていきます。

より萌える「M字」のポーズ

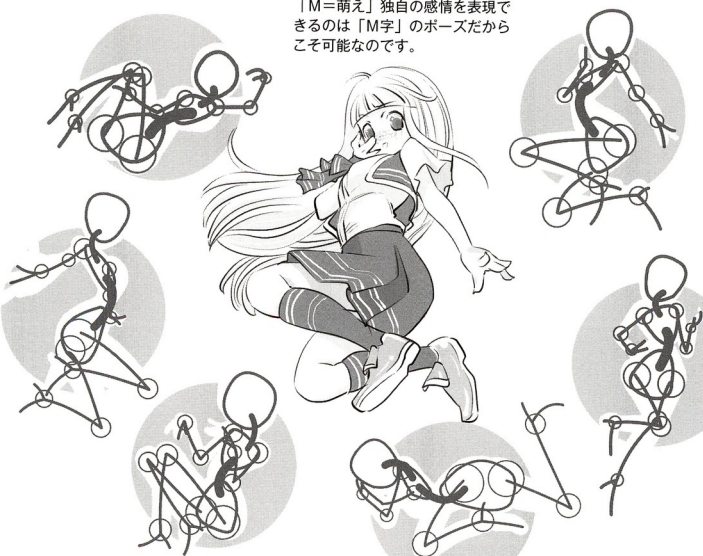
「Ｓ字」ラインが女性らしさをアップさせるのならば、「Ｍ字」ラインは萌えらしさをぐんとアップさせてくれます。

「M字」のポーズとは、萌え（M）のポーズのことで、「M字」を「もえじ」と呼びましょう。

「M字」のポーズとは？

「M字」ポーズの定義

「S字」と「M字」の違い

胸から首のラインにムリのないS字
女性の基本ボディライン
首を前方に傾けることによってM字
M
M
「S」字だけだと…
S
「S」字だけだと…
S

「M字」のポーズの感情表現

ウエストを前方に押し出して胸を張り、さらに首を前傾させる「M字」は実際にはかなりツライ体勢です。

古来より、美しいポーズというのは実際にはツライ体勢であることはよく知られています。

ダイナミックでありながら繊細な「M＝萌え」独自の感情を表現できるのは「M字」のポーズだからこそ可能なのです。

「M字」ポーズの作例

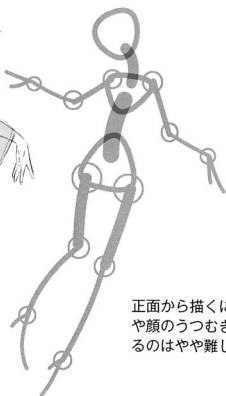
「寝そべりポーズ」に

「見返りポーズ」に

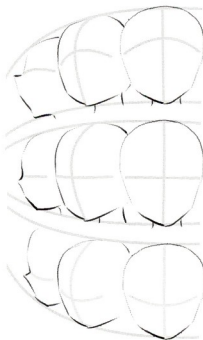
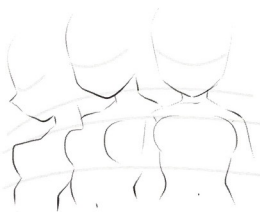
「M」の方向を変えてポーズをつくってみます。

「しゃがみポーズ」に

「寝そべりポーズ」派生に

「M字」になりにくいポーズ

正面から描くには、胸の隆起や顔のうつむき加減を表現するのはやや難しいかも？

うつむくと（胸に顔を近づける）顔が見えないアングルからは「M字」ポーズは描けません。

「M字」ポーズの範囲

顔（表情）の見えるアングル

うつむいた頭部

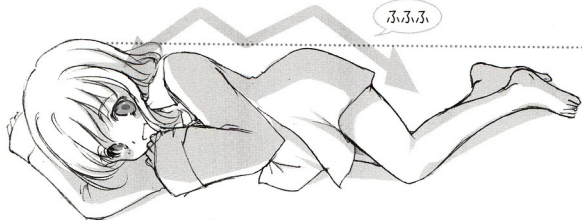
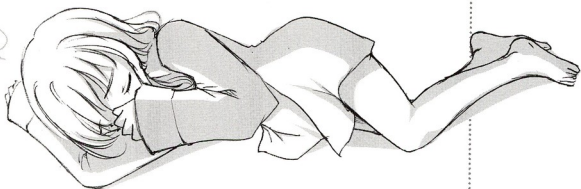
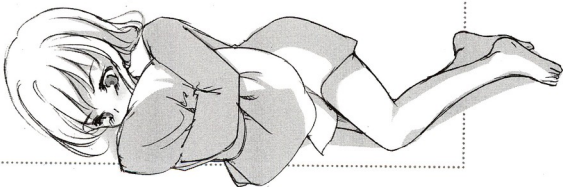
反らした胸部

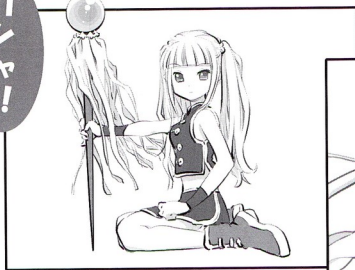
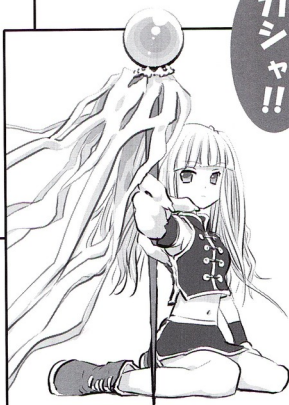
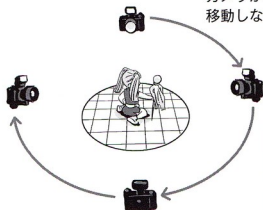
顔（表情）が見えるアングルから胸に近づけた顔の関係性を保ってさえいれば「M字」ポーズになります。

手足は自由にポージングして、萌え（M字）ポーズを完成させてください。

「M字」ポーズで喜怒哀楽

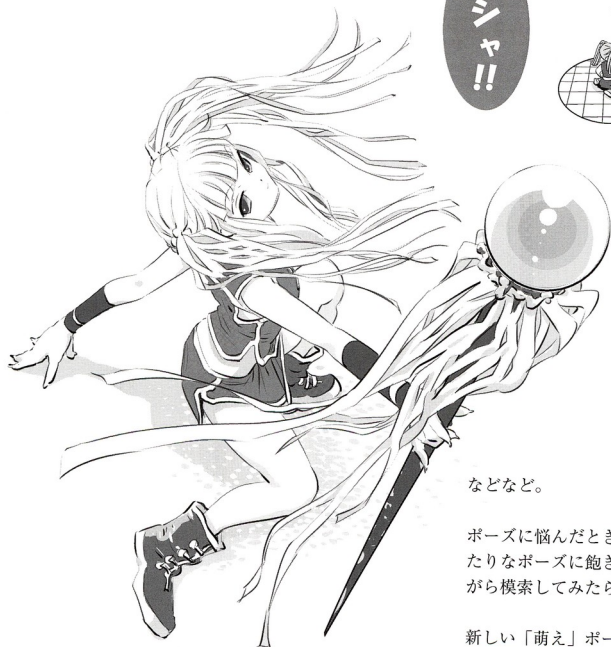
「M字」姿勢でジャンプする場合、ハッピーな感情を表しやすいかも！

ふふふ

しくしく

「M字」姿勢で寝そべると、感情を押さえた効果ができそう。

カメラ目線でポーズ

基本として、萌えキャラクターはカメラ目線で見る人を魅了しています。
カメラが動けばそれを追って、たとえ同じシチュエーションでもポーズを微妙に変化させていくことが可能です。

Point
ここでは萌えキャラの特徴を逆手に取ったポーズ、性格づけをするのが狙いである。

アオリ

フカン

カシャ!!

などなど。

ポーズに悩んだとき、またはありきたりなポーズに飽きたときに遊びながら模索してみたらどうでしょう？

新しい「萌え」ポーズをつくるのはあなたかもしれません。

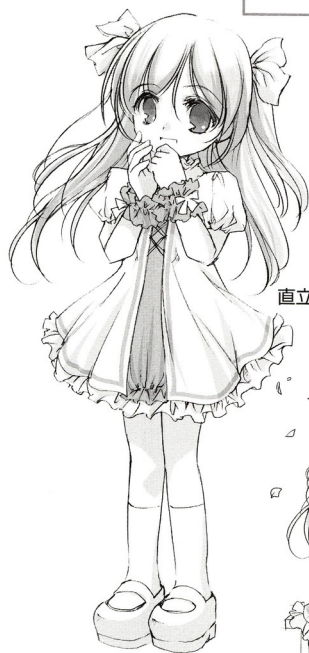
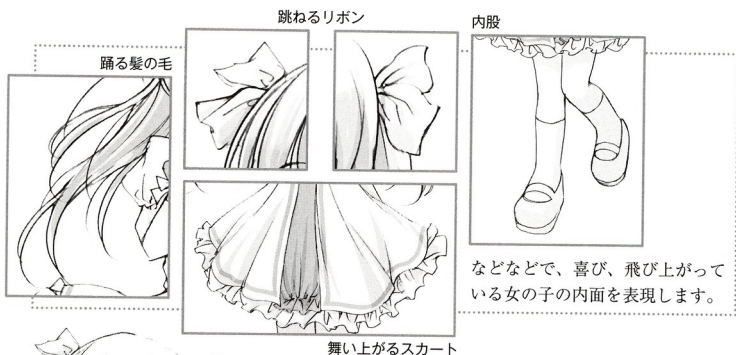
全身を使った感情表現

第１章「上半身を使った感情表現」（58 ～ 65 ページ）で描いた作例の下半身をつけて、全身による感情表現を見てみましょう。

Point

基本として、萌え絵はストップモーションの世界なので、マンガでいうところのスピード線は描かない。

では何でそれらの動きを表現するかというと……

などなどで、喜び、飛び上がっている女の子の内面を表現します。

体全体の躍動感がイスに座ることで抑えられるため、「本」を小道具として用いる。

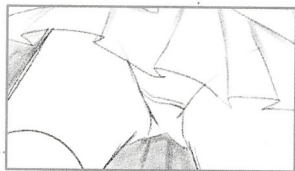
Point

居丈高な態度に相応しく、アオリを用いて立場を表している。
さらに無防備さも兼ね備えている。

漫符で怒りをわかりやすく

つり上がる眉毛

腰に当てた手

前に突き出した人差し指

パンツが見えていることにさえ気づかぬ怒り

派生の下半身ポーズ

アオリ、見下す

直立不動

優等生っぽい

気が強そう

怒りを強調してお説教している感じに

例 上半身表現「哀」62ページ参照

Point

立っていられないほどの悲しみがうかがえる。さらに非力な感じを「女の子座り」が演出している。

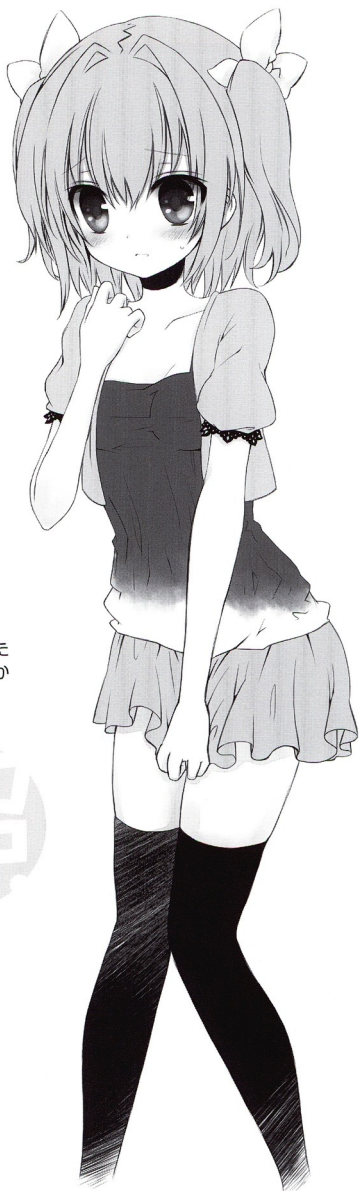
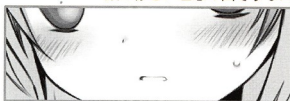
手の甲で顔を覆う

まとまりのない手指

すくめた肩

地面につくお尻

上半身表現「照」64ページ参照

困った表情とはウラハラな格好。見せるためなのに見られたくない、どうしていいかわからない感じがポイント。

眉
顔の赤さ、吐息の出そうな口
まごつく指
内側に入る肘
隠したい手
内側に入り、閉じたい足
派生の下半身ポーズ
片足上げ
座り込み
ひねり

その他の感情表現

跳ねる
髪の毛
わけの
わからない指
驚
後ろに仰け
反るように
足より上を
後方に配置
反動で舞う
スカート
しかめた顔
丸まった背中
汗
汗握る手
焦
つま先立ちの
足

安
ほつれ髪
ほ…
吐息
下りた肩
へたり込む
腰
崩した足
怖
おびえた肩
なんか
ヤダ…
不安げな
指先
すくめた肩
本能的に
後ずさる足

同じポーズでも違うキャラづくり

キャラクターには、その人物「らしい」表情、ポーズがあります。元気いっぱいの女の子は基本的に感情表現豊かで、おとなしい女の子はあまり表情に出さない、といった感じです。同様に、しぐさやポーズも、そのキャラクター「らしくない」ものをさせてしまうと、それはもう別のキャラクターになってしまうのです（例外として、ギャップをわざとつくり出すことはあります）。

顔を変えてみる「ツンデレ」仕様。

「ツンデレ」仕様に合う髪型や服装に変えてみます。

当然表情も
変わります。

「ツンデレ」らしく
ポーズも変えて！

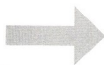
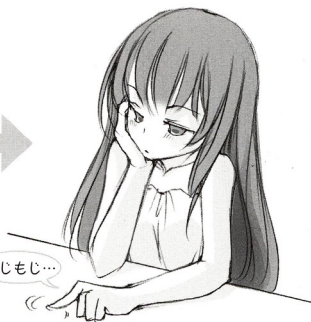
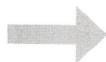
Point

「ツンデレ」というワードから連想されるキャラクターの性格づけから、服装やポーズ、髪型までもが次々と変化していく（いける）。

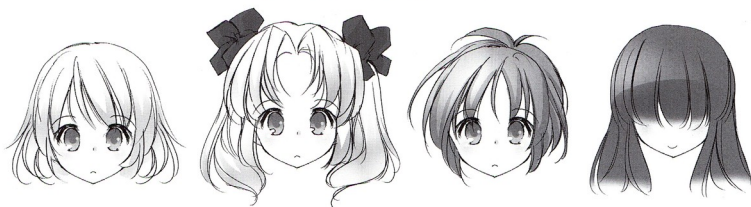
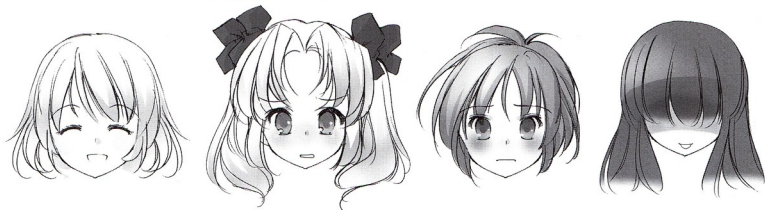
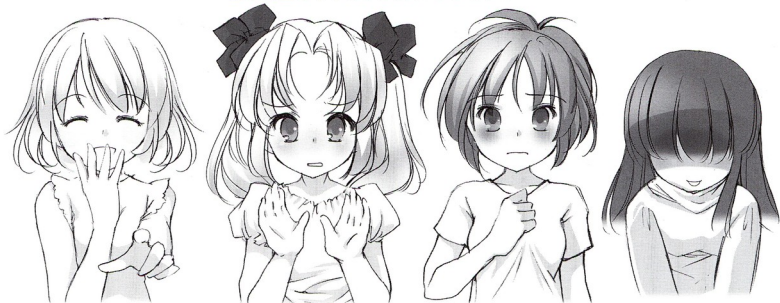
ですから、キャラクターを設定したら、そのキャラクターだったらどんな表情をするだろう、どういうポーズなら有り得るだろうかと考えながら描いていくことが大事です。このページでは、あるひとりの女の子から、目もとを少し変えたところから、そのキャラ「らしい」髪型へ、その髪型のキャラクターに似合うしぐさやポーズへと変化していきます。最終的に、全く違ったキャラクターが出来上がります。このように、一部分を変えただけで、そのキャラクター「らしさ」というものは、全く違ったものになるのです。

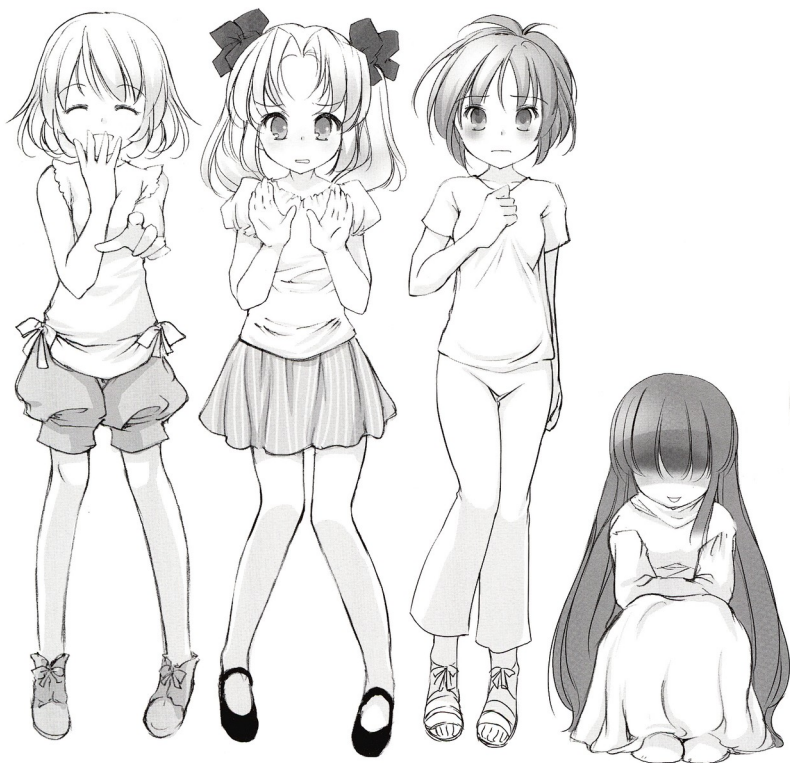
髪型が左右する感情表現

随分と印象が違ってきませんか？
髪型を変えただけで、そのキャラクターが持つ背景（人生、家庭環境）までもが違って見えてきます。

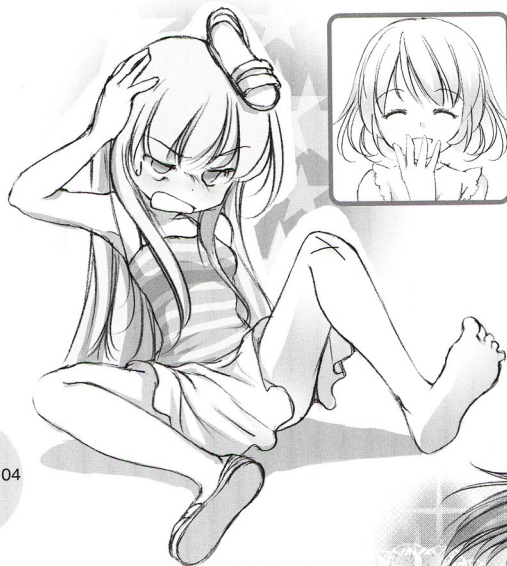
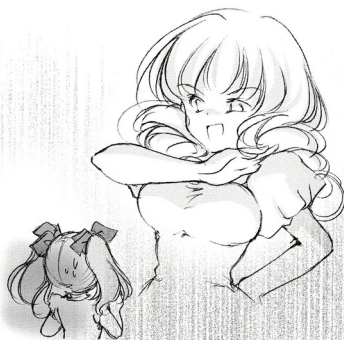
キャラが見えてきたら、そのキャラがしそうな反応に描き変えてみましょう。
お嬢様ふう
あ〜ん！
物静か
もじもじ…
少年ふう
ギャ――ッ
これでそのキャラクターがしそうなしぐさが見えてきましたね。

想定するキャラクターの性格づけも髪型一つで思い通りになるということです。
それを生かすしぐさも自ずと決まってきます。

基本の顔

キャラクターに髪型をセットする

その髪型のキャラがいかにもしそうな表情・感情

その髪型のキャラがいかにもしそうなしぐさ

Point これらを逆手にとって、意外性のあるキャラ・感情・反応を生み出すことも可能。

そして全身！

じつはこんなポーズをしていました。

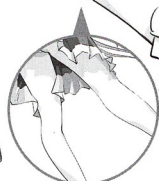
派生としての「相手」

髪型で顔つきや性格・表情が変化していくということは、
その向こうに「相手」がいてもおかしくありません。
前ページ最後の表情をするに至った出来事を想像して、
そのシチュエーションがわかるように描いてみましょう。

このように、しぐさや感情表現は、人間や対事柄に対するリアクションがあって初めて成り立つものです。
キャラクターをつくって、そこからシチュエーションを想像するのも良し、シチュエーションからキャラクターを作るのも良し、そのしぐさや感情をあらわすような物語を作ると、よりリアリティのあるイラストを描くことができるでしょう。

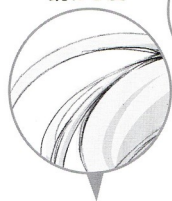
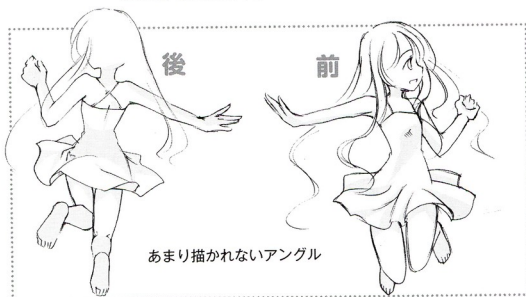
ときには相手がいなくても……？

萌え5大ポーズ

1.見返り

萌え絵でよく見かけるポーズで、首が実際には有り得ないような角度で曲がっています。見返ることにより腰がひねられるので、きれいなS字を描きやすいです。また、スカートや髪もふわりと広がるので、動きのある絵を描きたいときにも適しています。

◀皆さんが描く萌え絵には、あまり見かけられないアングルの絵ですが、じつは、意外におもしろい絵ができますよ。

学園モノ系
見返り・派生ポーズ
基本、スカートがめくれる、
またはお尻が強調されてい
ます。
制服のプリーツス
カートはふり返るこ
とできれいに広がり
ます。
スポーツ系
スポーツまたは作業
にかかわる道具、ア
イテムとともにポー
ズさせます。
パンツが見えそう
で見えないきわど
さがポイントです。
ピンとそろえた足
アニマル系
見返りなので、尻尾も
よく見えます。
野性っぽく
足は広げて座ります。

2.ジャンプ

元気いっぱいの様子を表現したいときに向いているポーズです。直立でジャンプすることはほとんどなく、必ず膝が折れ曲がるので、M字ポーズを描くのにも向いています。重力に逆らって髪や服をふわりと舞っているように描いて、ジャンプしている躍動感を表します。

ジャンプ・派生ポーズ
正面系
あまり見ないアングル。
元気の良さが出ます。
めくれる衣類必須
なかからブラ下着
これならどんなポーズで
もOK！
重力の縛りがないから∞。
しかし難しい！
無重力系
髪の方向も自由自在です。
踊る髪
見返り系
一番見かけるポーズ。
元気さが出ます！
反った手指
足は曲げます。

3.座り

女の子座り、体育座り、足を組んだポーズなど、座りポーズのバリエーションはさまざまです。足を広げるとセクシーに、足を閉じるとおしとやかに、膝を立てると太ももが見えたりパンツが見えたりします。座りポーズは「静」のポーズなので、髪も広がりません。

おとなしめの髪

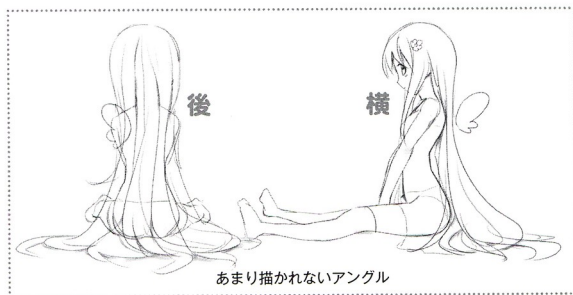
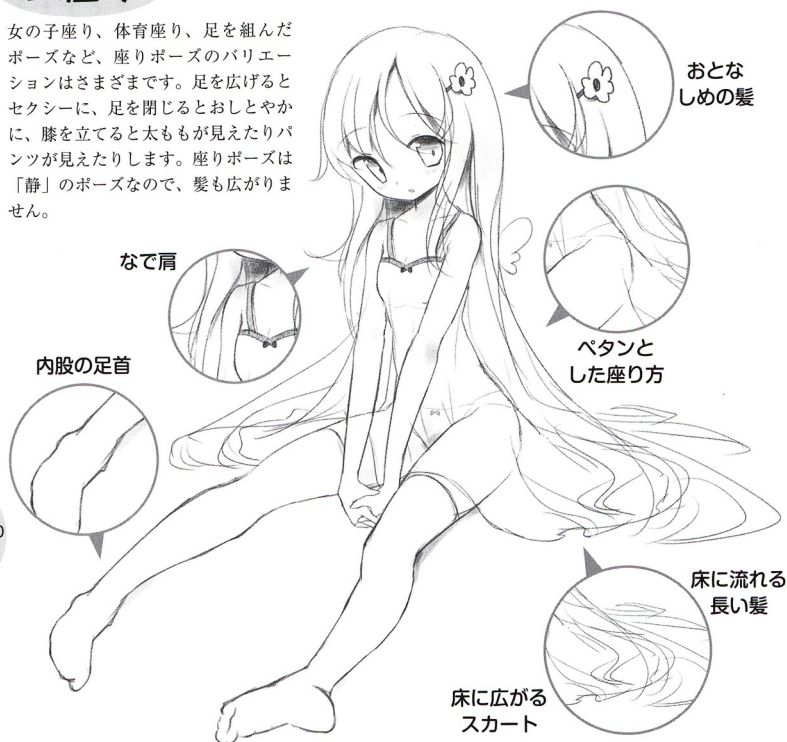
なで肩

ペタンとした座り方

内股の足首

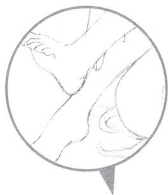
床に流れる長い髪

床に広がるスカート

あまり描かれないアングル

体育座り系
座っていても背は反ります。
ついた手が反ります。
正座系
立て膝
女の子座りなど
前かがみ系
前かがみポーズとの合わせポーズ。
胸とお尻のラインがキレイに出ます。
突き出したお尻

4.寝そべり

シーツの上にだらりと寝そべったポーズです。仰向け、うつ伏せ、横向きなどいろいろなバリエーションがあります。コスチュームは基本的に薄着で、シャツ一枚や下着のみのことも多いです。寝そべったときの髪や服の広がりも魅力的です。

寝そべり・派生ポーズ

うつ伏せ系

アイテムとして本など。
真横からのアングルは
珍しいです。

パタパタ
させる足

ほおづえ

横寝系

仰向け、うつ伏せに次いでメジャーなポーズ。萌えにおいてはセクシーになりきりません。

強調する太もも

上半身を支える
肩がすくみます。

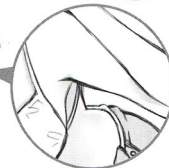
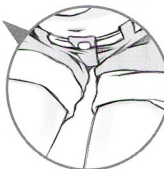
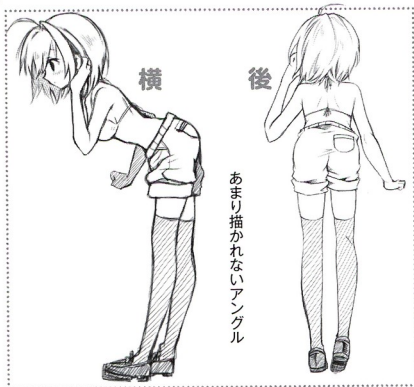
すくむ肩

自由に遊ぶ足

見返り系

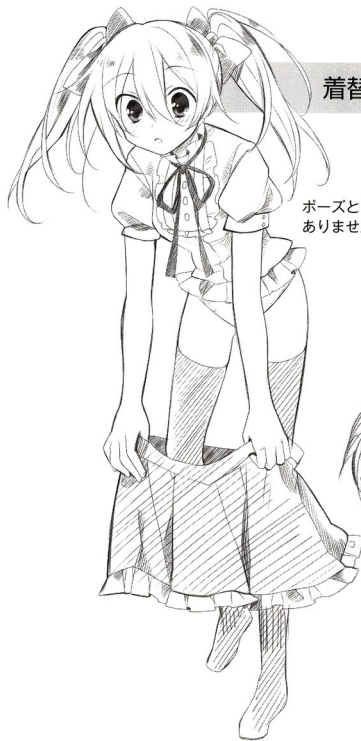
見返りポーズとの合わせポーズです。

5. 前かがみ

５つのポーズの中でも一番セクシーなポーズ。胸とお尻が突き出ているので、胸を大きく見せることができます。胸の小さいキャラにはあまり向いていません。また、ボディラインがわかるように肌の露出が高めだったり、ぴっちりとしたコスチュームの場合も多いです。

水着系

胸を一番健康的に見せられるシチュエーションポーズ。

着替え系

ポーズとしては一番違和感がありません。下着がポイント。

見返り系

お尻を特に強調できます。見返りポーズとの合わせポーズ。

ちょっと萌え♥

性格で変わるしぐさ・感情表現

同じ「喜怒哀楽」の感情でも、キャラクターによって違う表情になります。それは顔のつくりが違うことももちろんありますが、それだけでなく、キャラクターの性格が違うためと考えられます。おとなしい女の子と活発な女の子だと、同じように怒ったときも、静かに怒る、大声で怒るなどのように違いが出てきます。

生き生きとしたキャラクターを描くときには、それぞれのキャラクターの性格を掘り下げて、この子ならこんなときどうするだろう……とそのキャラクターだけの感情表現の変化を考えてみると良いかもしれません。

同じように楽しく話していても、身ぶり手ぶりや、感情の波、目線など、キャラクターによって変わってきます。複数のキャラクターを描くときには特にこの差を強めに出すと、それぞれの女の子の個性がひとめ見ただけでわかります。

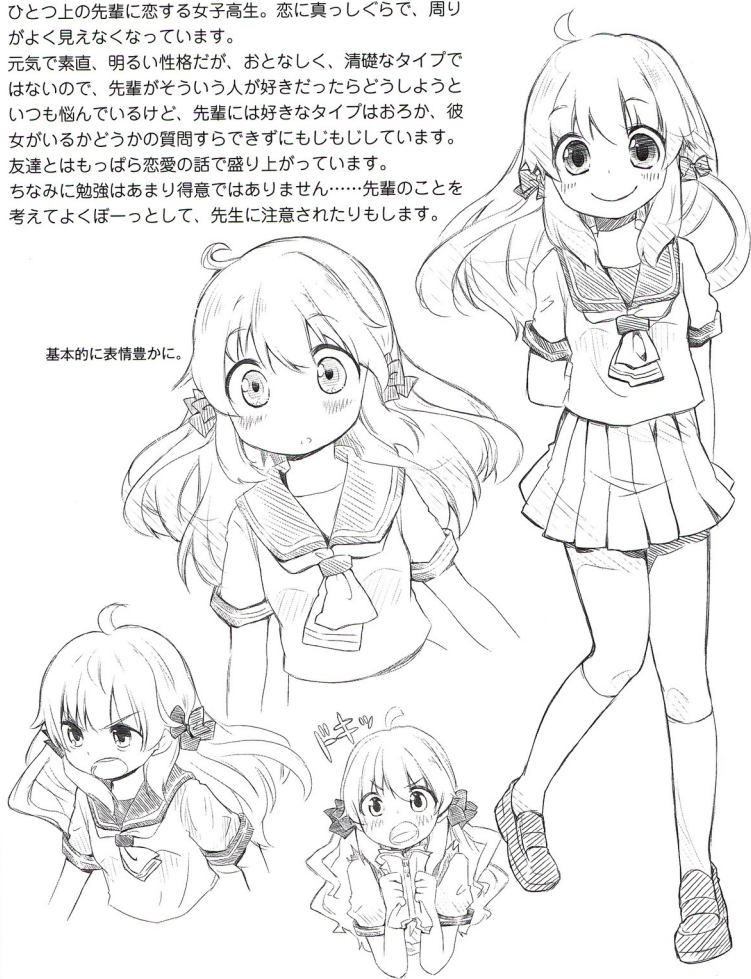
同じ「照れ」の表情でも、性格によって取るリアクションは異なります。笑ってごまかすか、恥ずかしがってうつむくか、真っすぐ相手を見つめてほほ笑むか……、表情のパターンは限りなくあります。

第3章
オリジナルキャラクターを作ろう

ひとりの女の子でも、立場や性格が違えば、もちろん異なるしぐさや表情を見せます。ここでは、５人の女の子が、それぞれ設定された性質、環境、性格のなかで見せるさまざまなしぐさやポーズ、感情を紹介していきます。
この章を参考に、あなた自身のキャラクターをつくって、そのキャラクターに合った感情表現やポーズをさせてみましょう。

女の子テーマその①

恋する女の子

ひとつ上の先輩に恋する女子高生。恋に真っしぐらで、周りがよく見えなくなっています。
元気で素直、明るい性格だが、おとなしく、清礎なタイプではないので、先輩がそういう人が好きだったらどうしようといつも悩んでいるけど、先輩には好きなタイプはおろか、彼女がいるかどうかの質問すらできずにもじもじしています。
友達とはもっぱら恋愛の話で盛り上がっています。
ちなみに勉強はあまり得意ではありません……先輩のことを考えてよくぼーっとして、先生に注意されたりもします。

恋する女の子はパワフルで、元気いっぱいです。また、好きな人のことを考えるだけで嬉しくなったり悩んだりと、感情の波も大きいのがポイントです。口には出さなくても表情や行動で「恋している」という想いが伝わるようなしぐさを描くと、リアリティが出ます。

先輩からプレゼントされたぬいぐるみ。宝物！

女の子テーマその②

働く女の子

地元のカフェレストランのウェイトレスとして日々働く女の子！　お客さんの前では笑顔いっぱいで対応しています。お店の看板娘で、彼女目当ての常連さんもいるほどだとか。たまに失敗することもあるけど、楽しく元気に働いています！だけど朝は弱め……いつも出勤のギリギリまで寝ています。私服も結構地味らしく、あまり頓着しないタイプみたい……。

働いているしぐさは、素とは違って、営業用のスマイルをつくったり、姿勢や言葉遣いも気をつけたりと、「わざと」ふる舞っている部分があります。そんなしぐさと、素の自分が出たときのしぐさの違いや、仕事終わりの正直な表情などのギャップが可愛らしいキャラクターをつくるポイントです。

女の子テーマその③

アンドロイドな女の子

天才博士につくられた、女性型ヒューマノイドロボット。
自律移動のできる高性能コンピュータという設定で、白いロボの素体に黒タイツやブーツを履いて下半身はメカっぽさを隠しています。耳っぽいものはアンテナで、片方が衛生通信、もう一方はWifiのような無線LANとなっており、さまざまなデータの高速な処理や通信が得意です。欠点としては性能と引き替えにコンピュータの発熱がひどく、帽子のヒートシンクや熱伝導性のある髪の毛を利用して排熱をしていますが、それでも性能をフルに活用すると冷却が間に合わない状況も多々あり、そのため冷却に効果的な扇風機が大好きという少しシュール？な設定となっています。

充電中。

また、外出の必要がある場合は普通の人間（女子高生）の真似をしてセーラー服を着て、放熱口のついた帽子を被ります。
熱がこもらないようにミニスカートなのですが、扇風機（風）好きなのは相変わらずで、そのため下着が見える機会が多いとか!?

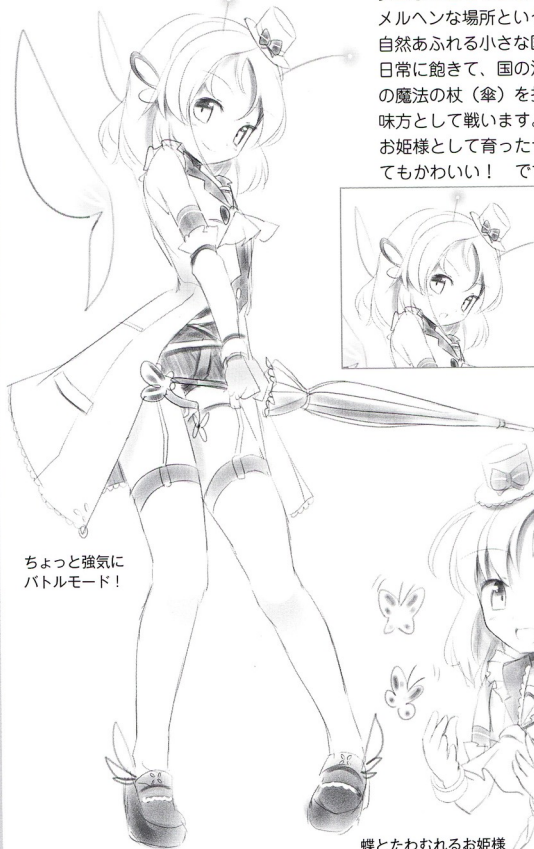
アンドロイドなので股の関節もきれいに開けます。

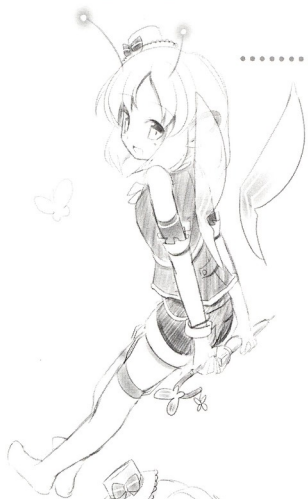
扇風機大好き。

普段は基本的に無表情。

アンドロイドな女の子は機械なので、身体的機能は超人的です。しかしその反面、感情表現には乏しい……という特徴もあります。このギャップを上手に利用して、「人間に見えるけど本当の人間ではない」というアンドロイド独自の魅力を描いてみましょう。

女の子テーマその④
戦う女の子

女の子が暮らす国は「蝶々の国」と呼ばれるようなメルヘンな場所という設定で、本来の身分はどこか自然あふれる小さな国のお姫様なのですが、退屈な日常に飽きて、国の治安や自然を守るために、国宝の魔法の杖（傘）を持ち出して、駆け出しの正義の味方として戦います。
お姫様として育ったせいか、天真爛漫で、笑顔がとってもかわいい！　ですが、戦うときは真剣です！

ちょっと強気に
バトルモード！

蝶とたわむれるお姫様
は楽しそう。

普段はおしとやかなお姫様でも、バトルモードでは全身を動かして戦います。その表情は真剣で、表情や動きも緊張している感じを出しましょう。武器を構えたり、魔法を唱えたりするポーズは難しいですが、手の動きや神秘的な表情など、過度に表現するくらいがかっこよく見えると思います。

普段は羽は消えています。

女の子テーマその⑤

ケモノな女の子

人間に飼われている黒猫の女の子。見た目は人間だけど、猫の側面も持ち合わせている。拾われたときはボロボロだったけど、今では毛並みも体もつやつやしています。人見知りが激しく、いつもつーんとすましていますが、眠いときや寝ているときの表情は素の彼女が出ているようです。

拾われたときはボロボロでした。

猫なので基本的になつきません。そして気まぐれ。

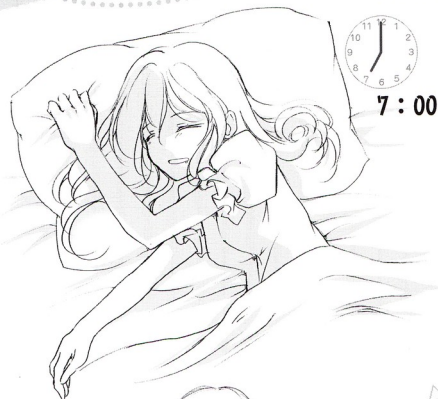
ケモノの女の子は、表情としぐさの感情表現に加えて、耳や尻尾もわかりやすく動きます。顔はすましていても耳がピクピク動いていたり、強がっていても尻尾はおじ気づいていたり……感情が素直に出る部位なので、この特徴を生かして、ギャップをつくり出したり、動きをパワーアップさせたりと、性格によって使い分けましょう。

ネズミクッションがお気に入り。

好物はチョコレート！

女の子の一日

しぐさ・感情表現編

女の子は一日でたくさんのしぐさ、表情を見せます！　感情表現豊かなキャラクターを描くためには、いろいろなシチュエーションを設定して、そのときキャラクターがどのような行動をして、どういう表情になるかを考えることが必要です。自分が描くキャラクターの一日を想像してみると、いつもと違った表情も浮かんでくるかもしれません。

10：30

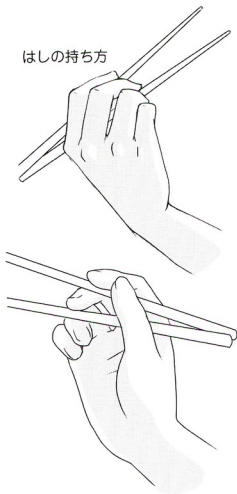
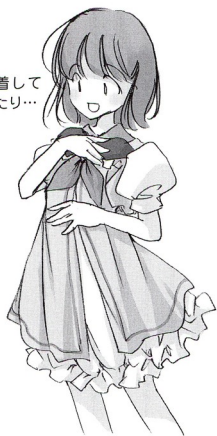
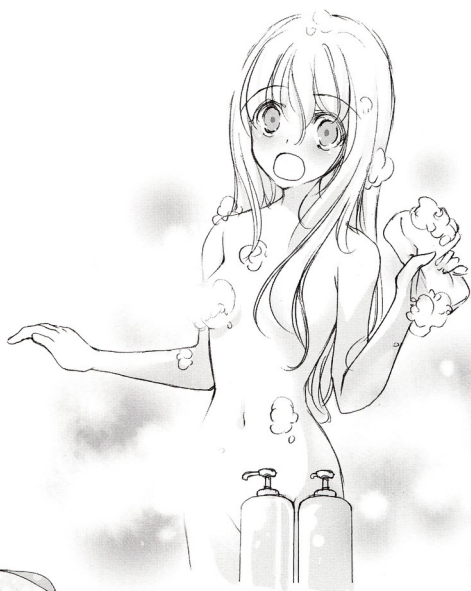
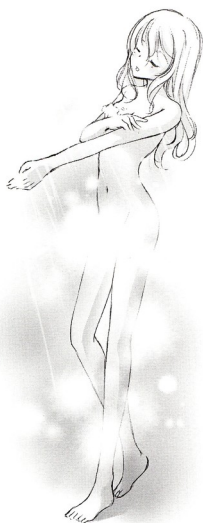
2時間目は体育！

今はハーフパンツが
主流だよ！

わかんなーい

ぼー……

11：30

4時間目は数学

はしの持ち方
パンのとき
お弁当のとき
16：00 放課後は友達とショッピング！
試着して
みたり…

お風呂上がり！
アイスを食べながら
くつろぎモード
おやすみなさーい！

小道具を使おう

小道具やアイテムはキャラクターのしぐさを引き立てる大事な要素です。動きのあるポーズをつくるのに、とても役立ちます。ポーズやしぐさに困ったら、小道具を散りばめてみましょう。

ものを食べているときは口が隠れて可愛く見えます。

ぬいぐるみを抱いた女の子は幼さを助長します。

シャーペンをくわえて悩む……。

靴下を履いているときは、パンツが見えて無防備です。

王道・メガネ。ちょっとずれていても可愛い！

コスチュームとしぐさ

どんな服装をしているかによって、できるポーズやしぐさも変わってきます。キャラクターの性格やシチュエーションに合ったコスチュームをさせることは、しぐさや感情をわかりやすく表現することにもつながります。

ズボンをはいていると、活発な印象を与えます。

スカートをはいているときは、足はあまり開きません。パンチラができるのは、スカートならではの特権です。

袴をはいていると、少し足を広げても優雅に見えます。

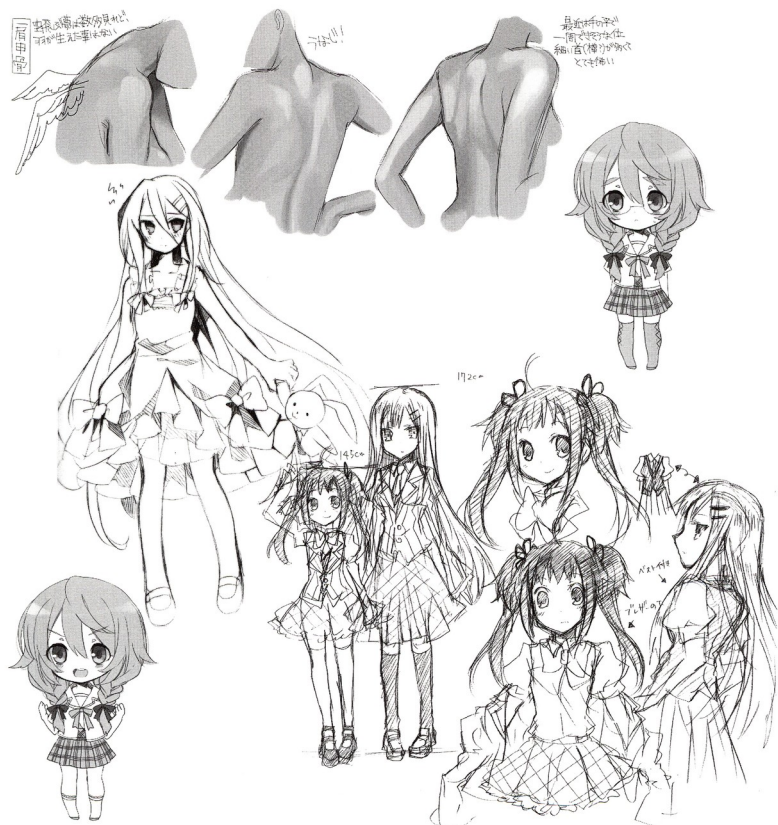
家にいるときはジャージが鉄板！　楽だし、崩した姿勢も、足を広げてもオーケーです。

胴着でも、ズボンタイプだと、足を開いていても背筋がのびていて、凛々しさを感じます。

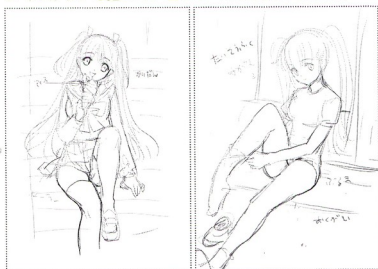
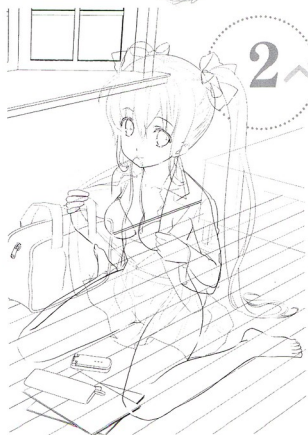
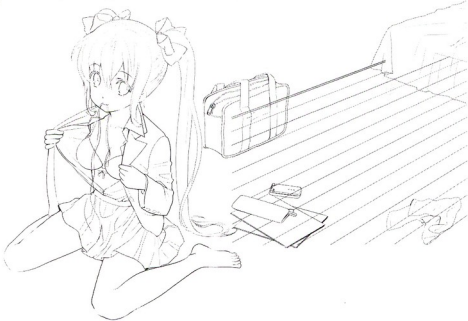
カバーラフ案

「萌え」るポーズはどれだ!?

第4章
オリジナルイラストを描く

最後に、オリジナルイラストを完成させてみましょう！　始めに、カラーイラストのメイキングを２つ紹介します。どちらも「カゲの塗り方」を重点的に解説していますので、参考にしてみてください。カラーイラスト作例集では、「あなたの好きな萌えポーズは？」というテーマで、いろいろなポーズやしぐさのイラストを集めました！

1 下描き

修正が楽なので、すべてデジタル作業です。
バランスの崩れを防ぐため、服に隠れている
体のラインも描き込みます。

いくつかラフを描いて、左のポーズに決定しました。

2 ペン入れ

人物に隠れてしまう背景や服に隠れている
体のライン、最終的には消してしまう部分
もペン入れをします。
修正を加えやすくするためです。

隠れている線を消した状態の人物の線画です。
人物と背景の線画は別々に作成して、人物のみ、
背景のみで彩色を進めていきます。

3下塗り

すべてのパーツを色分けします。
色分けした色を基本色にします。

4影のつけ方

光源の位置を決めたら、影となる部分に、薄めの影、濃いめの影と入れていきます。

ハイライト２＋ハイライト１＋基本色＋影１＋影２

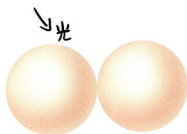
この５段階で彩色します。
一日の時間帯や天候によって、肌の色も左右されます。お昼なら黄色よりに、夜なら青色よりにします。
今回は夕方を想定していますので、肌にも赤みを強くした影を塗ります。

5肌の塗り

❶：光源を考えて、まず、大きくぼかして塗ります。
❷：髪やアゴの落とす影を少し濃いめの色で塗ります。
❸：❷よりも小さい範囲で、更に濃い色で塗ります。濃い色を塗るときは、明度を落とすだけではなく、彩度と色相も変更します。一番、影が濃くなる部分には、紫～青を少し足した色を塗ります。
❹：頬に赤みとホワイトを加えて、更に下地の色よりも明るい色を光源側に加えて、肌は完成です。

Point

好みの分かれてしまう部分かと思いますが、胸もとや足の関節部分など、説得力を持たせるために、少しリアルめに描き込みます。

胸もとは、球体が２つ並んでいる所を想像すると、塗りやすいです。また、ブラジャーをつけた胸もとは、寄せて上がりますので、ハイライトで谷間を強調したいです。

影はくっついている部分ほど濃くはっきりと落ち、遠く離れていくほど薄くぼんやりとしますので、そのことを意識して影にメリハリをつけます。

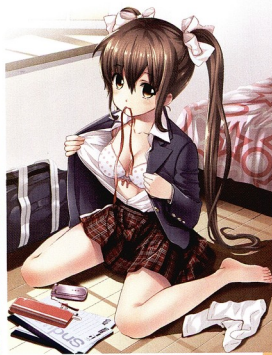
6 模様入れ

スカートやベッドの模様をシワに合わせて描き込みます。模様を描き込んだ後で影を塗っていきます。

Point

洋服の影も肌のときと同様に５段階で塗りますが、肌の影を塗るときは、シワの影と体のラインの影を意識して塗ります。

7 背景

背景の色塗りが終わった後、テクスチャを追加しました。テクスチャは背景のみに追加しています。

8 仕上げ

ある程度塗り終わりましたら、レイヤーをすべて統合して仕上げにかかります。細かい部分の塗り込みや修正、色調の変更を行います。

Point

胸もとに落ちたリボンの影や足に落ちた窓の影も足します。

色調を整え、全体的に黄色寄りに変更してコントラストを上げると、夕方っぽくなりました。

夕日が差し込んで、光がビシバシ当たっているようにしたいので、絵の光が当たっている明るい部分（白に近い部分）をぼかします。
ソフトフォーカスふうな柔らかい雰囲気にして完成です。

完成!!

着替えたら、すぐ行くね！

天神うめまる

カラーメイキング　たはるコウスケ 編

作業環境：SAI

1 線画

線画です。下描きから完成まですべてSAIで描いています。

2 塗り分け

主要なパーツを塗り分けする際には、同じ色のパーツは同じレイヤーにまとめています。目のハイライトもこの時点で入れておきます。
背景が白いままだと絵の雰囲気がつかみにくいので、少し色を乗せました。

3 肌を明るく

まず肌から塗っていきます。明るい部分が真っ白な肌が好きなので、フィルタ機能で色を明るくした後、肌の陰影を１段階つけました。
太もものカゲはスカートから落ちる影なので、エッジがはっきりしています。

4 肌カゲ２段階目

２段階目のカゲをつけました。構造的に奥まっていて、光が入りにくい部分にはもう１段階カゲをつけます。

太もも自体につくカゲや、ニーソで締めつけられる太もも、指先など血管が透けて見える部分、そしてチークをエアブラシでふわっと描きます。エアブラシを使いすぎるとリアルっぽくなりすぎて、萌え絵の表現に合わなくなるときがありますので注意します。

5 目の塗り

①：白目にブラシで上方向にスッとなぞってカゲを描いています。
②：目に１段階カゲをつけました。目はうるおいがある濡れ色なので、彩度が高くコントラストのある色を選ぶとそれっぽくなります。
③：目のベースの色を明るくして、コントラストを上げました。
④：更にオーバーレイレイヤーで濃い青を乗せて、コントラストをもう１段階上げました。
⑤：瞳の輪郭をしっかりと太く描いて、目の強さを UP させました。
⑥：次にまつ毛を濃くして、ぼやけてる部分をはっきりとさせて、オーバーレイレイヤーを使って少しグラデーションを加えました。最後に白目の陰影のコントラストを上げて、目はひとまず完成です。この目に合わせて他のパーツの塗りを調整していきます。

6 パーツのカゲ

ざっくりと髪の毛、洋服に陰影をつけました。色は後でいくらでも調整できるので、陰影を的確に描くことに集中します。

髪の毛に必要最低限の描き込み、白いパーツに２段階目の影をつけました。カゲのなかでもさらに暗くなる部分を探して描き込みます。

7 線画の色づけ

線画に色をつけます。質感がぐっと柔らかくなりますが、バランスも崩れるので、後で調整します。

8色の調整と更にカゲ塗り

髪の毛の印象がかなり弱くなっていたので、全体的に陰影の色を濃くします。フィルタ機能やオーバーレイを使いました。
服がだいぶ暗く見えていたので、フィルタ機能を使ってぐっと明るさを上げました。
更に２段階目の陰と、グラデーションでカゲのなかのカゲをつけました。白いパーツも他の部分に負けないようにコントラストを上げて、少し描き込みます。

目の色を変えて、髪の毛を若干整えました。
ここでキャラクターに手を入れるのはいったん中止して、バランスを取るため背景に移ります。

9背景塗り

背景はいったんフィルタで全体を暗くしてから、明るい部分を描いています。

それっぽくなるまで根性で描きます。背景を描くのに一番必要なのは根性だと思います（笑

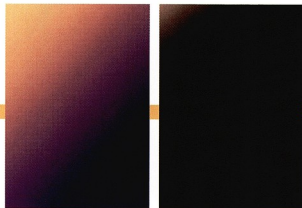
ある程度描き込んだので、フィルタやオーバーレイで色を整えました。全体の雰囲気がつかめるまでは頑張ります。

ちょっとキャラクターが背景の強さに負けているので、次からは背景に合わせてまたキャラクターの色を調整します。

明るい赤と暗い赤のオーバーレイで、明暗のグラデーションを足しつつコントラストを強くしました。髪の毛にも赤～オレンジのオーバーレイを乗せて、色とコントラストを強くしました。白い部分も一部陰影を濃くしました。

ここでキャラクターのレイヤーを線画ごと統合して、上から髪の毛を塗りつぶしてきれいに整えます。描き込みが完了したら、オーバーレイで濃い赤を乗せて最後の調整をして、髪の毛は完成です。

10 最終調整

絵の全体にオレンジ～紫のグラデーションのオーバーレイレイヤーを乗せて、さらに発光レイヤーで左上の光源の光をつくりました。
キャラクターと背景のレイヤーをしっかり分けて、それぞれにレイヤーをクリッピングすると調整が楽です。

あくまで全体の雰囲気を優先して調整するように気をつけます。最後に発光レイヤーやオーバーレイで色調整、キラキラ感を追加して完成です。

先のオーバーレイ及び発光レイヤーの不透明度を調節して、効果の強さを調整しました。
雰囲気が若干重かったので、キラキラの効果も追加しました。
また地味に前景のクッションにチェック模様を追加しました。
スクリーンレイヤーを使い、髪の毛や肌、白いパーツの明るい部分の上に薄くエアブラシで輝きを加えます（グロー効果）。
気づくか気づかない程度がちょうど良いバランスだと思います。

完成!!

じゃんぷ！　たはるコウスケ

つまづき少女　イチリ

こっそり差し入れ　しじみ

146

けいれいっ！　インコ

もだん☆がーる　まさち

dress up　にもし

朝の時計台と煉瓦色の道

珠洲城くるみ

ベッドの上の彼女　紺野賢護

délice　鵜飼沙樹

カラーページ解説

P.145 ～ P.152 掲載のカラーイラストについて、作者がポイントを解説します。

【つまづき少女】
イチリ P.154

【こっそり差し入れ】
しじみ P.156

【けいれいっ！】
インコ P.158

【もだん☆がーる】
まさち P.160

【dress up】
にもし P.162

【朝の時計台と煉瓦色の道】
珠洲城くるみ P.164

【ベッドの上の彼女】
紺野賢護 P.166

【délice】
鵜飼沙樹 P.168

タイトル：つまづき少女

作家名：イチリ

キーワード：見返り、チェックスカート

【顔】
ふり向いているので、首の位置などを考えながら少し傾けています。

【落ち葉】
雰囲気を出したりするのに重宝します。春の絵だったら花びらとか。

【髪飾り】
全体的に落ち着いた色でまとめたので、白い髪飾りでアクセントをつけてみました。
ワンポイントに何かあるだけでも違うような気がします。

【腰】
お尻に隠れて見えなくなっています。見えない部分もつながりを考えながら描くと、違和感を少なくできると思います。

【チェックスカート】
ちょっと地味になりそうだったので、チェックで華やかに。

【足】
右足は前に、左足は後ろに出して、遠近感と動きを出そうとしてみました。

ラフ画

見返りの女の子を描くのが好きなので、今回ポーズと聞いて真っ先に「見返り描きたいです！」と言いました（笑）。
それから「見返りといえばぱんつ……お尻……タイツ……！」という感じに好きなものを加えて、その後に「それが全部描けて自然なシチュエーション」を考えたところ転んで涙目になっている女の子が出来上がりました。
ラフでは右後ろに木を描いたんですが、タイツの茶色と同化してお尻が目立たなくなってしまうと思い、仕上げのときに取りました。
あとタイツの季節ということで、秋っぽく色などもまとめてみました。

【チェックスカート】

今回描いたチェック模様の描き方。これ以外にもパターンによっていろいろできるので、応用して可愛いチェックをつくってください。

①ベースの上に乗算レイヤーをつくり、ラインを入れます。

②①と同じように乗算で①と垂直になるようラインを入れます。

③①②の下に不透明度を落としたレイヤーをつくり、ラインの間に白いラインを入れていきます。

④乗算レイヤーで細いラインを描き込みます。

⑤通常レイヤーで白く細いラインを描き込みます。

【ポーズをつけた人物の描き方】

①アタリ
描きたいポーズを大雑把にアタリをつけていきます。
全体を見ながら、それぞれのパーツの大きさなどを決めます。

②裸のキャラクターを描きます
先に裸を描いておくと、服を着せたときにも自然な人体になると思います。

③服を着せていきます
体との空間や、曲がったところのシワを意識しながら描くときれいです。

女の子といえば曲線美！　ということで、S字にくねっていると綺麗に見えるそうです。
見返りポーズだとふり向くために、どうしてもS字になるから好きなのかもしれません。
今回はとにかくタイツを塗っているときが楽しくて……！
太ももの濃くなっているラインがすごく好きです。

タイトル：こっそり差し入れ

作家名：しじみ

キーワード：紙パックジュース、制服、不意打ち、眼鏡

【紙パックジュース】

よく学校で売っているジュースといえば、紙パックジュースだと思います。
味もいろいろあるので、それぞれのキャラに合わせて選んでみても楽しいです。
今回はいちごオ・レとオレンジジュースをチョイスしました。

【ハイライト】

夏の日差しはとても強いのでハイライトも強めの色で置いています。
人物に強めに影を落として明るいハイライトを入れると日差しの強い感じの絵になります。

【制服】

今回は縦のライン・シルエットが強めに出ている制服にしてみました。ふんわりしているシルエットでフリルやレースのある制服はどことなくお嬢様学校のイメージがあったりします……。
すごくかわいいくて大好きなのですが、今回はイメージと違うのでなしで。
チェックの柄を描くとぐっと制服らしくなります。

【アイデアラフ】

実は左の子のポーズのパターンが２パターンありました。
いたずらっ子っぽくしたかったのもあり、ラフ案２にしました。

ラフ案１

ラフ案２

女の子の可愛いしぐさって何だろう……と考えて、自分なりにいろいろとあったのですが、そのなかでも女の子同士でのスキンシップのなかで起こる「不意打ち」のときの反応のしぐさはすごくそのキャラの素が出てて可愛いよな～と思い描いてみました。夏っぽいイラストにしたかったので、木陰で逆光気味な構図で描いています。

【キャラづけ】

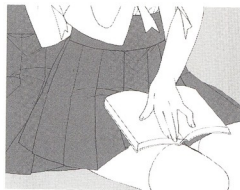
しぐさはその子の性格で全然別のものになってくると思います。
小物ひとつや表情などでも印象が大きく変わるので、いろいろなパターンで描くとバリエーションが増えるのと、後でキャラ自体がとても動かしやすいです。

（活発な子⇒眉はつり上がり目・スカートと靴下の間の露出多め、など）

（おとなしい子⇒眉は下がり目/太眉……眼鏡・スカートと靴下の間の露出少なめ、など）

ギャップがあるのはそれはそれでおいしいと思います！

【制服のチェック】

テクスチャを貼りつけても簡単にチェックを描くことができますが、体のラインに合わないときもあります。少し手間はかかりますが、完成したとき見栄えはとってもいいです。

①下塗りです。

②縦のラインを描きます。

③横のラインのを別で描き（※横ラインの素材）、複製して角度を合わせながら並べていきます。

④はみ出ている部分を消します。

⑤同じようにして全て描きます。

⑥影をつけて完成です。

今回は萌えポーズ・しぐさということで、少し女の子同士のスキンシップが強めの絵にしてみました。差し入れでジュースを持ってきて、こっそり横からほっぺにくっつけて驚かすというのはよくあるパターンですが、実際にやっても描いても楽しいです。
描いたふたりですが、対照的な子をイメージして描きました。ふわふわと天然そうな子・おとなしく、まじめそうな子、しぐさを考えているとキャラの性格も一緒に考えられるので、この子はどういうふうに動くのかな～と妄想しながら楽しく描けました。
全体的に夏っぽく、でも涼しい感じに仕上がったかな……と思うので、見て頂いた方にも気に入って下さると嬉しいです。

タイトル：けいれいっ！

作家名：インコ

キーワード：敬礼、軍服、ミリタリー

【敬礼は右手】

左手の敬礼は「侮辱」などの悪い意味にとらえられてしまうそうです。
恥ずかしながら自分もよく左右間違えます……。

【装飾類】

勲章のような金属的なものをつけるとミリタリーっぽさが増すと思います。
実際の勲章を参考にしたり、流行のアクセサリーや好きなモチーフなど好きな感じに盛っちゃってください！

【手袋】

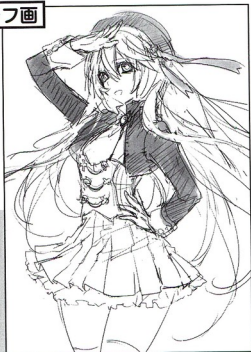
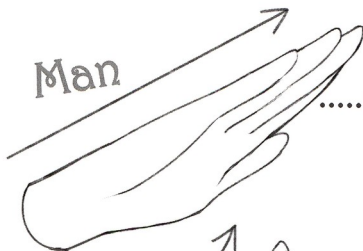
ミリタリーイラストには欠かせない存在！
白だけでなく、黒革もアリだと思います！
手の甲に３本と、指のサイドにラインを入れると手袋感が出ます。

【カフスボタン】

シャツや上着など袖口にボタンがついている服を描くときは、「小指側にボタン」と覚えていると便利です。

【ペチコート】

スカートにこれを足すだけで一気に萌え絵らしくなる気がします。
今回はレースの素材を使いましたが、手描きのフリルでも可愛いです！

ラフ画

ミリタリーなものが好きなので、テーマは敬礼にしました。
本職の人がするリアルな敬礼もたまりませんが、女の子が笑顔でする敬礼も大好きです！
今回はそんなミリタリー少女を描きたかったので、軍服と制服を合わせたような格好にしてみました。

【男性の敬礼】

男性の手の平は女性と違ってあまり後ろに反り返らないそうです。
なので手首から指先まで真っすぐにすると、男の敬礼って感じになると思います。親指は内側に折り込んだり、逆に全く見えなかったりさまざまですが、その辺はお好みで！

Woman

【女性の敬礼】

角度によって描くのがとても難しくなってしまいます(汗)。
指のお腹が見えるくらい、あざといカーブのほうがイラスト的には映えるのではないかと！
肘の高さも肩より上だと元気な感じになります。
本職ふうの敬礼を描くときは、女性の場合でも男性の手のパターンで描いたほうがかっこよくなると思います。

【発車オーライ】

敬礼と見せかけて、よくあるのがこの帽子のつば持ちポーズ。
「敬礼はちょっと……」、「敬礼するほどの事でもない」、「大事なときのためにとっておきたい」etc...
帽子を被っていれば職業関係なく使えて、日常のしぐさとしても普通に使えるところがいいですね。

敬礼のポーズは、ミリタリー以外にも「眩しい」とか、「おや？　あんな所に……」というシチュエーションにも応用可能なのでぜひ使ってみて下さい。
今回のイラストはラフの段階でかなりいじり倒しました……。後から頭を縮小したり、手の角度を変えたり……デジタルの特権ですね！
自分はラフと下描きを兼ねているので、そこで大体が決まればペン入れからスムーズに作業ができます。
また、ラフをそのまま線画として使う場合もあります。乱雑な線を整えたり大変ですが、ペン入れするとなぜか魅力が減ってしまう……という方はこちらの方法を試してみてはいかがでしょう。
自分に合った描き方と、「敬礼は右手」や「小指側にボタン」などの法則を覚えていくと、絵を描くのがどんどん楽しくなっていきます！

タイトル：もだん☆がーる

作家名：まさち

キーワード：リボン、ニーソックス、前かがみ

【デカリボン】

大きめのリボンを大胆につけてますが、あまり目立ちすぎないように色は黒系にしてます。シルエットにするとネコミミっぽく見えるってところもポイントです！

【変形ピース】

普通のピースよりも女の子っぽく。
笑顔＋ピースで性格も活発な子な感じに見えるかなと思います！

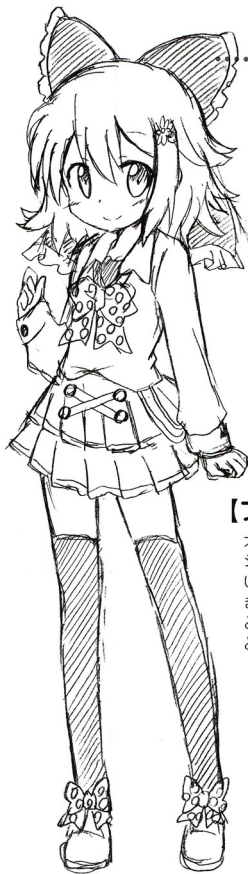
【ニーソックス】

縞ニーソでもいいですが、今回は王道で黒ニーソックス。
肌とニーソの部分は過剰なくらいくい込みをつける気持ちで描くといいかもです。

【リボンローファー】

ローファーにもアクセントでリボンをつけてみました。

ラフ画

女の子に前かがみで覗かれるとドキッってしますよね!?
というわけで、萌えポーズのひとつである前かがみで元気いっぱいの女の子がテーマです。
背景もポスターチック にチェックやハートでかわいらしさを演出してみました。

【全体図、キャラクターデザイン】

衣装はオシャレなイマドキの女の子をテーマにデザインしました。
アニメ塗りでの作成なので、線の数は極力少なく、どこにアクセントを置くかを考えています。
今回の場合だと、デカリボンと特徴的なスカートです！

【フリルリボン】

大きめのリボンをつけたのは、正面からシルエットになったときにネコミミみたいに見えるからです。
また、リボンの先は、前かがみになったときに垂れ下がっているのもかわいいなと思ったので、長くしてみました。

【ペン入れの肉づけ】

ペン入れのときに、線と線が重なる部分に肉づけすることで、線画にメリハリを出します。

萌えのポーズ、しぐさといってもいろいろあるわけで、どんなのにしようか迷いました。
イラストを描くときに、アニメの世界から切り出したような、動きのある絵になるように心がけているのですが、今回のテーマはまさにそれなんだなと思いました。
女の子はどんなポーズをしてもたいていかわいいと思いますが（笑）、そのかわいさを最大限に生かすのは、描き手の衣装デザインだったり魅せ方だったり……。
自分だけの最高のかわいさを追求して、楽しく描いていくのは大切だと思います！

タイトル：dress up

作家名：にもし

キーワード：リボン、フリル、体育座り

【体育座り】

座るポーズには正座、足組み、女の子座りなどがありますが、今回は体育座りにしました。体育座りはアングルによってはいろいろと見えるものがあっていいですね！

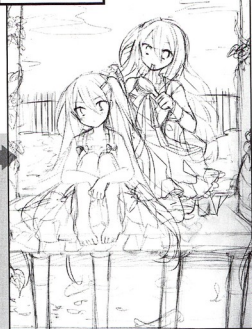
【生脚】

靴下か裸足かそれだけでも印象は変わると思います。
このイラストでは舞台が水辺なので裸足にしました。

【リボンくわえ】

髪を結ぶときにリボンや髪ゴムを口にくわえているのはとても可愛くていいと思います。キャラが単体の場合はそれに加えて腕を挙げ、髪をかき上げているポーズもつけるとなお魅力が上がると思います。

【立て膝】

ヘアメイキングをする際に結ぶ側は少し高い位置にいる、というイメージがあったので、右の女の子には立て膝を。
今回のイラストではちょうどいい高さに配置できたのではと思います。

萌えポーズ・しぐさということで体育座りにしました。
それにもうひとりをプラスしてヘアメイキング中というシチュエーションにしてみました。寒色系をメインにしてさっぱりとしたイラストに仕上げました。

初期ラフ画

後ろの女の子のしぐさや洋服も見えるように修正しています。

ラフ画決定

【イメージラフ】

ひとつのポーズでも見せ方はたくさんあるので、いろいろな構図で描いてみるといいと思います！
見せ方次第でイラストの印象も変わります。アングルや腕の位置など変える方法はさまざまです。

【キャラクターデザイン】

デザインラフ

ポーズやしぐさを主軸においた絵にする場合、私はポーズデッサンのほうに気がいきすぎてしまうので、どうしても服デザインが疎かになったり、まとまりのないものになってしまうことがあります。
そのため最初にイメージラフとしてざかざかと大まかでいいのでキャラのデザインを決めます。
こうすると下描きのときに変に考え込むこともなくなるので楽です。

ポーズ・しぐさについて普段あまり考えて描くことがなかったので、今回はどのような絵にするかとても悩みました。考えてみると、ポーズやしぐさにも可愛いと思う要素はたくさんあり、大切なものだなと思いました！
改めて見てみると、自分の絵には座っている絵が多かったので、もしや……と思い体育座りを選びました。女の子がちょこんと座っているのは可愛いと思います！　それと髪を結ぶ際にリボンやゴムを口にくわえているのも色っぽかったり、可愛いなと思います！
服装には自分の好きなリボンやフリルのある衣装を。おめかし中ということで少々ラフな感じにしてみました。
好きな要素を盛り込んだので作業はとても楽しかったです！　こういったことでモチベーションを高くするのも大切だと思います。

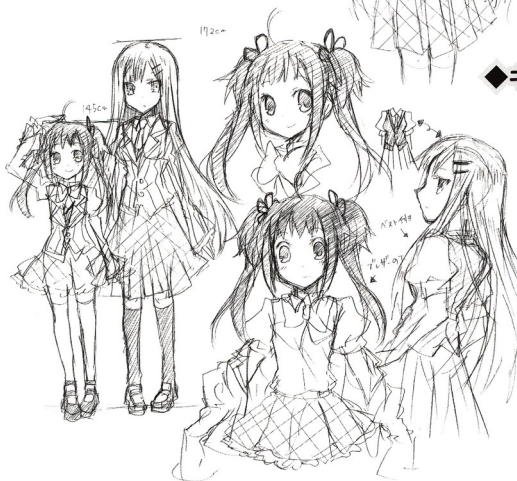
【キャラについて】

オリジナルでイラストを描く場合、ポーズよりキャラクターの設定を先に考えることが多いです。
キャラクターのイメージを考えながら、表情やポーズのラフを思いついたままにたくさん描いていくと、自然とキャラが動いてくれると思います。
私はキャラのポイント、性格などをメモしながら特徴をつけていきます。
特に複数人描くときは、キャラクターのシルエットが被らないように、特徴をつけていくことも大事だと思います。

◆キャラA

- 日本からの留学生のイメージ
- でこ気味
- 短め前髪
- アホ毛
- お花型の髪飾り
- ツインテール(二重)
- 濃いめの髪色
- 元気っ子
- 小さい

◆キャラB

- ホームステイ先の学生
- 金髪ロング＋蒼目
- 赤ヘアピン
- おとなしめ
- 無口
- 日本人らしいシルエット(ストレートロング)をそのまま英国ふうに
- 長身美人

◆制服

- 英国ふうなのでスカートはタータンチェック
- ネクタイ、リボン、ベスト、フリルなどで同じ制服でもそれぞれ特徴をつける

普段感覚でだーっと描いていることが多いので、改めて自分の絵を説明することの難しさに一番苦労しました……。
絵を描くときは、自分のなかで描きたいテーマをつくって(ポーズや色味、しぐさや背景など)それを自分の納得できるところまで描くことが一番だと思います！

タイトル：ベッドの上の彼女

作家名：紺野賢護

キーワード：萌え袖、ニーハイソックス、セーラー服、寝そべり

【ベッドの上に寝そべり】

枕やクッション、ぬいぐるみなどが散らばるベッド。小物で女の子らしさを強調します。

【手】

ぽたん、とそのまま落ちたような手で無防備さを表現します（笑）。ついでに鉄板、「萌え袖」。

【手帳】

女の子の秘密アイテム、手帳。秘密がいっぱいで恥ずかしくて見せられません。

【セーラー制服】

プリーツスカートにチェック模様はしんどいものがありますが、ただ色を塗るよりぐっと華やぐと思います。

【赤いクッション】

シーツが白いので、画面の四隅に濃いめの色を置くことで、画面が過度に白いという印象を抑えることができます（一応）。

【ピヨ】

ひよこかわいいです。

【ニーハイソ】

黒のニーハイでアクセント。画面下部に黒など暗色を配置すると画面に安定感が出ます。

ラフ画

無防備さと女の子らしいラインを意識したイラストを目指してみました。こんな状態で寝転がっているとスカートのプリーツが死亡しそうですが……。
手帳やスカートのチェック、ひよこなどワンポイントとなりそうな小物にも愛を込めながら（手帳の影色を明色にしてみましたという目立たないこだわり）、女の子らしい要素を描いたつもりです。

【流れる目線の作り方】

読み手の目線を意識したポージングです。

①目

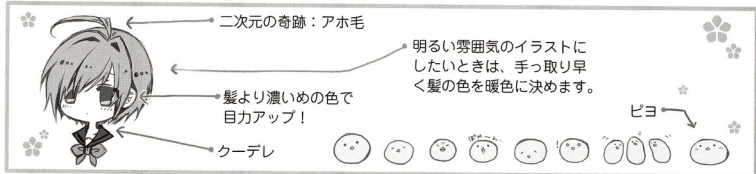
まず、イラストを見る際に最初に見る部分がキャラクターの顔、つまり「目」になります。

②お腹

おへそチラ。濃いめのスカートとともに自然と目線が「目」から「お腹」に流れます。

③お尻＆太もも

体のラインに沿って、下部のお尻と太ももへ。照り返しなど色のコントラストを強めにつけることで、色っぽさをアップ。

このように目線をスムーズに移すポージングで、よりいっそう「流線曲線による女の子らしさ」を強調することができます。
とは言っても描いている本人修業中です^^；

◀ピンク髪を目立たせるために、枕の色を補色である黄緑色に。黄緑には影色を青にすると落ち着きますよ。

▶女の子は内股で。

▶前に出ている右足と交差するように左手を前に。S字ラインをつくり出します。

萌えポーズという実はあまり得意ではない分野（笑）でしたが、楽しく描かせて頂きました！
自分も勉強になりました。いつもいろいろ手探り状態で、新しく学んだことを取り入れつつ、この『萌えキャラクターの描き方』１、２巻をお持ちの方には少しは成長していると見て頂けたら嬉しい限りです。まだまだ成長するよ！　をモットーにこれからも可愛い女の子たちを可愛く表現できるように頑張って、でも楽しんで描いていきたいです！　まだまだ成長するよ！　私も（たぶん）！　あなたも！

タイトル：délice

作家名：鵜飼沙樹

キーワード：食べる、舐める、咥える、啜る

食べ物屋さんのショーウィンドウに並ぶ食品サンプルをつくる職に就きたいと思うくらい食べ物を描くのが好きなので、食べるしぐさにしてみました（今回は食べ終わった直後という設定なので器だけですが）。

あと左の子があまりにもありきたりなポーズでつまらなかったので、ラフから大幅に変更。
ラフなんて描かないで今までやってきたので、まずラフ通りにはいきません、いったら奇跡です。
右の子がラフから変わってないのは、じつはある程度形にしてその上からラフを描いたからです……。

タイトルも絵を構成する重要な部分として扱ったりして、見た人の想像力をかき立てられるように、一枚の絵に物語性を持たせるのが好きです。
例えば、花言葉を持つ花を絵に添えるだけでもメッセージ性が生まれますし、林檎い一個置くだけでも。「意味深（じみしん）」というやつですね。
もちろん描いたその人が意味を与えてないとだめですが、ときどき、見た人が邪推に邪推を重ね、描き手が意図しない影響を与えることもままあります。

ラフ画

ちなみにタイトルの「délice（デリス）」は仏語の名詞ですが、男性名詞の場合と女性名詞の場合、意味が違います。
男性名詞だと「うっとりする心地よさ、陶酔、恍惚、とてもおいしいもの、喜びを満たすもの」。
女性名詞だと複数形になり、「無上の喜び、悦楽、至福」です。
ここから派生した「délicieux（デリシュー）」は「美味しい」という意味で、「細い、繊細な」という意味のラテン語「delicatus（デリカトゥス）」は、日本でもおなじみ、後の独語の「Delikatessen（デリカテッセン）」で、同じく「delicatus」を語源に持つものの「délier（デリエ）」の意味は「縛られて・結ばれているものをほどく、解く」で……自分でも書いてて訳がわからなくなってきました。
と、語学講座みたいになってしまいましたが、こういうややこしい伏線を張るのも楽しみのひとつです。
（参考 http://ecole.kikounette.biz/approfondir/etymologie/post_302.html）

【見返り】

右の子は、見返り美人といいますか。首をかしげてたり。
何気なしに描いているとこれになることが多かったので、多分好きなんだと……。
「今まで前を向いて何かしてたのに、ふとこちらに気づいてふり返る」というシチュエーションがお手ごろに出来上がります。
体をひねっている構図はいいですね。画面に動きも出るし。
たまに限界まで可動させたくなります。

【男性的なしぐさ】

左の子は、男装させることで、倒錯的なフェロモン？　というかそんな感じの雰囲気を出しました。肌の色と裸足なのは完全に趣味です……。褐色の肌には白服が映えますね。褐色もっと増えろー。
ポーズも脚を開いてより男性的に。でも出るところ出てるよ！　……性を無理やり服の中に詰め込んでいるような。
基本、露出が多い子より、カッチリ着ている子のほうが禁欲的な色気を感じて好きです。
もちろん肌を塗るのも大好きなので脇腹のチラリズムも忘れずに。
袖と手袋の間から１cm ほど見える手首（内側）とか大好物です。

【人物同士の関係】

左の鴉と右の雀（雀柄の着物）。天敵を並べることで、人物同士の関係を暗喩します。いわゆるメタファーと言われるものの類ですね。
「天敵同士なのに仲が良い」のか、「“食べる”とかけてじつは鴉が雀を狙っている」のか。
どちらでも捉えられるようにする、という遊び心を入れたり。
座り方などでも性格の違い（左ワイルド、右おしとやか）を見せます。

【舐める】

汁を零したりして、それを舐めとっている姿。
官能的でとても艶っぽいしぐさですが、男性的な左の子と合わせることによって肉食獣的な獰猛さ、荒っぽさなどがプラスされているのではないかと。雫が顎を伝っていたり、服に滴っているのもポイント高いです。
普段見えていない舌という敏感な器官、それが見えているというのはそれだけで福目です。

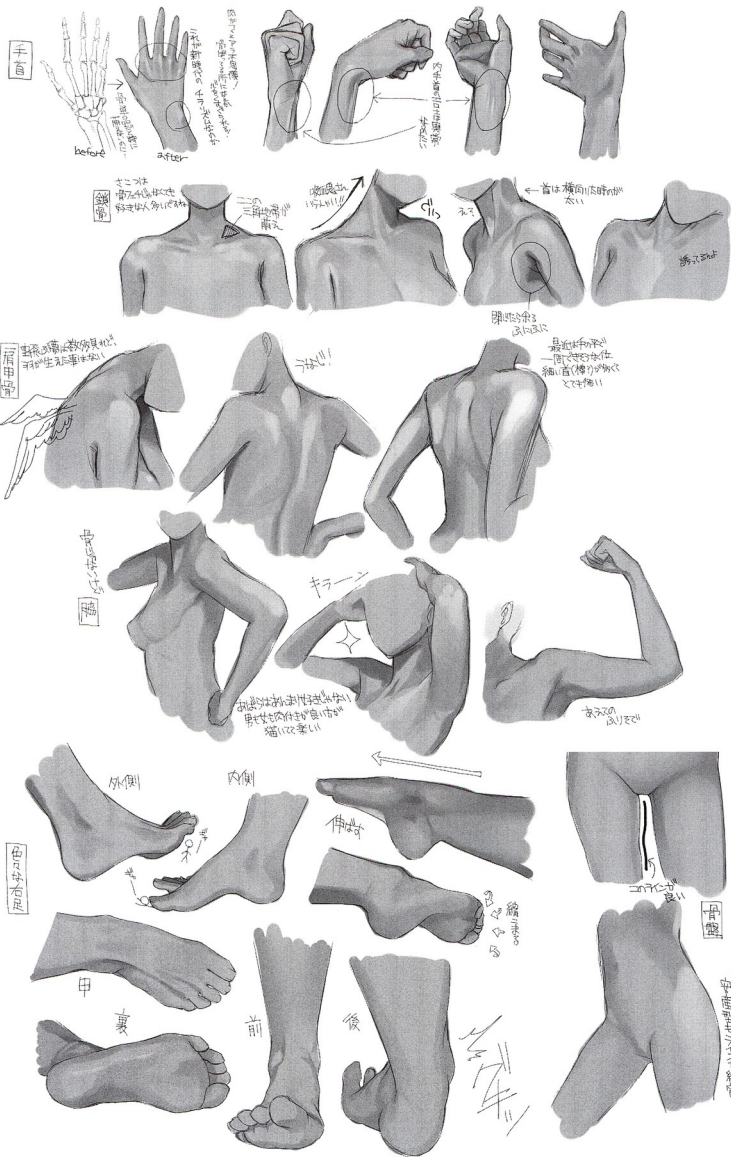
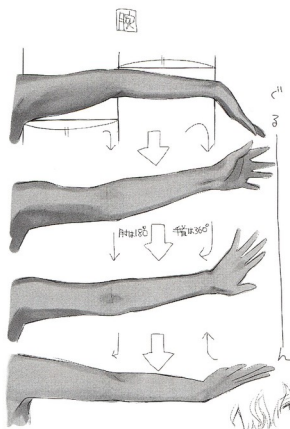
【咥える】

対してなにかを咥えている姿。ハンバーガーに齧りついてたりするのもいい。ほのぼの系？　と言いますか、「あらかわいい」みたいな。
まず他人の前では普通フォーク咥えるなんてやらないし、ましてやそんな行儀の悪いことはやらなさそうなお嬢様っぽい右の子。
と、このしぐさだけで、ふたりの関係の深さや、右のこは左の子に連れられて家を抜け出してるんじゃないか？とまで推察、正しくは妄想できます。

【啜る】

味見のため、お玉で料理を掬ってそれを啜って（それか息を吹きかけて冷ますかして）いる、店長帽をかぶった謎の人。（人？）美少女じゃなくてごめんなさい……でも絵的には良いスパイスになってるかと（笑）。
口を窄めている様子も、目の前のものに集中していてこちらに意識が向いていない、その無防備さが萌えます。火傷のフラグも立って一石二鳥。

【質感の対比】

いろいろな質感のものをバランス良く配置すると、対比になってより画が引き締まるような。
肌のふにふに感、ノリの利いた分厚い服の重さ、フリルの柔らかさ、木の打てば響くような存在感、陶器のひんやりした冷たさ（湯気が出ていれば熱さ）、音が聞こえてくるような紙の薄さ、顔をうずめたくなる羽毛のもっさり感など。
昨今のペイントツールにはテクスチャや画材効果などの便利な機能がたくさんあるので、せっかくだから是非いろいろ活用すればいいと思います。小物で画面を埋めていくと勝手に世界観を構築してくれる（ほとんどの場合ストーリーは後づけです）のですごく便利ですし、単純に情報量が増えるのも魅力です。

好きなことしていいよ！　と言われたので、骨と筋肉と脂肪と血管の萌えについて……やりたかったのですが、紙面が限界なので、主に骨について描かせて頂きました。
人体は神秘です。顔描くのは好きだけど体描くのはちょっと……という方、是非自分の体のデッサンから始めてみて下さい。
自分も完全な独学で、学校に行ったり本で勉強したりしたわけではないですが、量をこなしていけば「あ、ここはこうなってるんだ」「こっちを動かすとこっちはこう動くのか」というふうに、自然と立体視が身についてくるのではないかと。
体を描くのが好きになってしまえばもうこっちのもんです。着々と人体神秘骨チラ筋肉盛り脂肪ふにふに血管シースルー教、略して二次元最教を布教していきましょう。

人に何かを教えよう・伝えようと思い立って言葉にするまでの過程は、逆に自分自身が勉強になりますね。
今回は「食べるしぐさ」でしたが、ぶっちゃけ描く側にその絵、そのキャラに対する愛があれば、何描いても、究極突っ立っているだけでも、萌えるしぐさたり得るのではないでしょうか。
……とこの本を根本から否定しかねない結論に至りかけたところで、しかしやはり自分のなかの萌えまたは燃えを表現するにはその熱量だけでは足らず、それを伝える他人を納得させる術が必要です。
そう、デッサンです。自分もまだまだですが、基礎力があれば応用もつきます。
まあ熱情があれば練習量もくっついてくるので、月並みですが、やはり“好きになること”一点に尽きるのではないでしょうか。
それでは、この本を読んでいる方のその熱情に乾杯して。ありがとうございました！

イラストレーターの紹介

曲本（まがもと） Q7（http://toinana.sakura.ne.jp/）

表紙と扉絵を描かせていただきました、曲本です。
最近は「いいな」と思ったものは素直に取り込むようにしています。まったく同じものになるんじゃなくて、程好く柔軟に吸収できたらそれはまた新しいものになるんじゃないかな…とか、そんなふうに思います。

たはるコウスケ

Kartina Lab
（http://wace.blog50.fc2.com/）

オリジナルの女の子と金髪をたくさん描けて楽しかったです！

宣教師（せんきょうし）ゴンドルフ

赤いガラスの宮殿
（http://www.geocities.jp/redglass_palace/）

自分的にもっとも萌える女の子のしぐさ・ポーズというと「普段は完全無欠な美少女が国宝級にみっともない寝相でヨダレ垂らしながら寝る」なんですがなかなか理解されません。悲しいです。

天神（てんじん）うめまる

purichike
（http://purichike.sakura.ne.jp/）

今回も、とても勉強になりました。
ほんの少しでも皆様のお役に立てましたら幸いです。

紺野賢護（こんのけんご）

うにぐる
（http://unitya.nobody.jp/）

にもし

Molamola*
（http://stellarsky.odaikansama.com/）

イチリ

23.4℃
http://234.ojaru.jp/

インコ

The 7th planet empire.
http://www.usamimi.info/~iso/

鵜飼沙樹（うかいさき）

迂回先
http://ukaisaki.xxxxxxxx.jp/

しじみ

sijimin
http://sijimin.com/

まさち

まっさら
http://massala2.web.fc2.com/

珠洲城くるみ（すずしろ）

MilkCandy
http://liatris.lolipop.jp/

朧月（ろうげつ）

いつもそ！
http://takarai.jp/

女の子は大好物なので、描いてて楽しかったです！どこか一か所「抜け」の部分をつくると、より可愛らしさが増すと思います。

さがのあおい

AQUA-BRAND
http://a-sagano.ouchi.to/

指先の仕草までもが表情に含まれるのは、奥が深いですよね…！だからこそ、絵を見るのも描くのも楽しいです。

唯野影吉（ただのかげきち）

カゲ路
http://kagerororo.kitunebi.com/

描かせていただきありがとうございました。指の仕草は萌えますが難しいですね。

ときお

鏡茶屋
http://kagami-chaya.sakura.ne.jp/

見返りポーズってなんであんなに可愛いんでしょうね!!!萌えです！

ふじ

女の子のコロコロ変わる表情やしぐさはとても可愛くて見ていて癒されますね！とても勉強になりました！

あとがき

本書のお話をいただいた折に「男を描く必要はまったくありません」要旨、そのような言葉をいただきました。

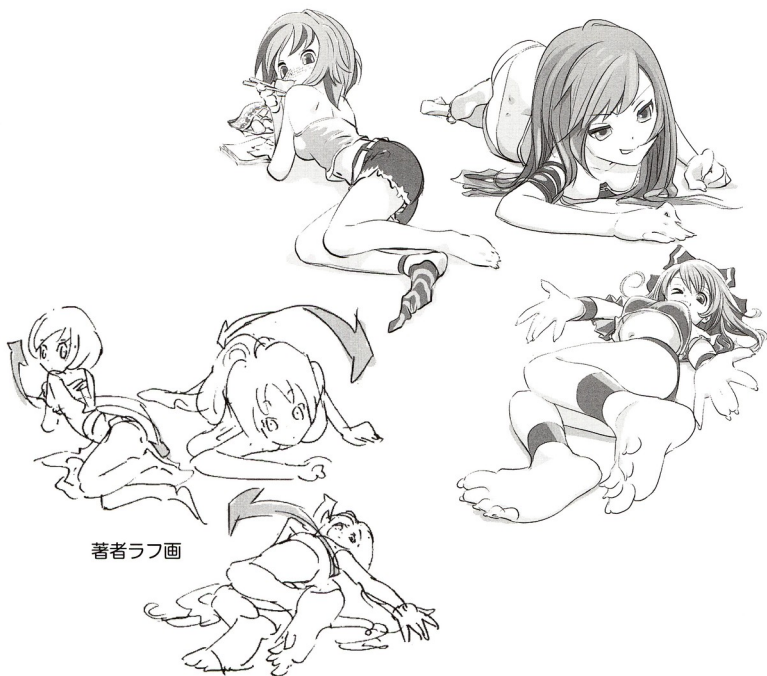
女性らしさとはほとんどの場合、男性との比較によって際立ってきます。女性だけを描けばいい……そんなアマゾネスな世界が「萌え」の世界に存在したわけです。
更には、男どころかブサイクもいない。そんな条件の世界観の中、「女らしさ」は言うに及ばず「かわいさ」、「きれいさ」、「可憐さ」その他美辞麗句によって表現されるような女性像を描かなければならないのは実は難しいことだと思います。

「萌え」世界の一種独特な美的感覚は、そういう条件の中で強調（デフォルメ）に強調（デフォルメ）を重ねてきた結果なのでしょう。

本書では目安線・数値は極力省き、描き手の感性でキャラクターを完成させる方法を紹介しています。
あえて「正解」を曖昧にすることで「個性」を引き出すことが目的だからです。
アニメーションの制作過程にも似た方法ですが、遊びながらキャラクターを作ってみてはどうでしょうか？　直接描くときよりも多くの発見があることは筆者も経験済みです。

顔が長くなってしまったら「顔の長い美人」にチャレンジしてみてください。身体が太くなってしまったら「太ったかわいい女の子」になんとか仕上げてみてください。
片方の手が大きくなってしまったら遠近で調整したり、全身のポーズが難しかったらその横に同じ絵を描いて、バランスを再確認する材料にしましょう。
「失敗」を消しゴムで消したり、レイヤー削除でこの世から抹殺せずにとっておいてください。その「失敗」はいつかの「正解」かもしれません。

理想の萌えキャラクターに早く出会えますよう、本書がそのお役に立てば幸いであります。

カネダ工房

著者ラフ画

手を添えると可愛い決めポーズの出来上がり！

写真を撮るときに「はぃ、ピース！」といって、Ｖサインをした手を身体の前に突き出していたのは昭和の時代でした。すっかり衰退したはずでしたが、プリントシール機が流行してＶサインなどの手のしぐさが復活・発展しました。小さなサイズのフレーム内でポーズをするときに、手を顔に近づけたほうが収まりもよくて可愛い感じがします。小顔に見せるためとか、コンプレックスのある部分を隠してしまう方法だとか諸説ありますが、さまざまな手のしぐさが工夫されていて、キャラを描くときの参考になります。表情を顔だけに限定するのはもったいないので、萌え手の描き方をマスターして、多彩な決めポーズをつくり出しましょう。

角丸つぶら

■著者紹介

カネダ工房（かねだ・こうぼう）
民俗芸能集団活動、漫画家アシスタントを経て2005年に商業漫画家・イラストレーターとして独立。以降、出版・ウェブでの連載、広告・実用本のイラスト等々、用途に合わせて画風を変化させての活動から〝工房〟のペンネームを名乗る。
主な作品に『天空の富嶽』（学研パブリッシング刊）、『戦国武器甲冑辞典』（誠文堂新光社刊）、『医者が教えるココロとカラダこれが世界の新常識』（三笠書房刊）など多数。

角丸つぶら（かどまる・つぶら）
物心ついてからずっとスケッチやデッサンに親しみ、中学と高校では美術部部長を務める。実質はマンガ研究会兼ガンダム懇談会と化していた美術部と部員を守護し、現在活躍中のゲームやアニメ関係のクリエーターを育成。自身は東京芸術大学美術学部で映像表現や現代美術全盛の中、油絵を学ぶ。

■スタッフ／Staff

●カバーデザイン
長澤久　［ユニバーサル・パブリシング］

●編集
沖元友佳　［ユニバーサル・パブリシング］
甲斐麻里恵［ユニバーサル・パブリシング］
阿部真顕　［ユニバーサル・パブリシング］

●企画協力
久松緑
谷村康弘　［ホビージャパン］

萌えキャラクターの描き方
しぐさ・感情表現編

2011年11月30日　初版発行

著　者　カネダ工房／角丸つぶら

発行人　松下大介
発行所　株式会社ホビージャパン
〒151-0053　東京都渋谷区代々木2-15-8
電話　03-5304-9111（編集）
電話　03-5304-9112（営業）

印刷所　凸版印刷株式会社

ISBN 978-4-7986-0315-5 C2371

ISBN978-4-7986-0315-5
C2371 ¥1905E
定価：本体1,905円 +税

How To Draw
manga